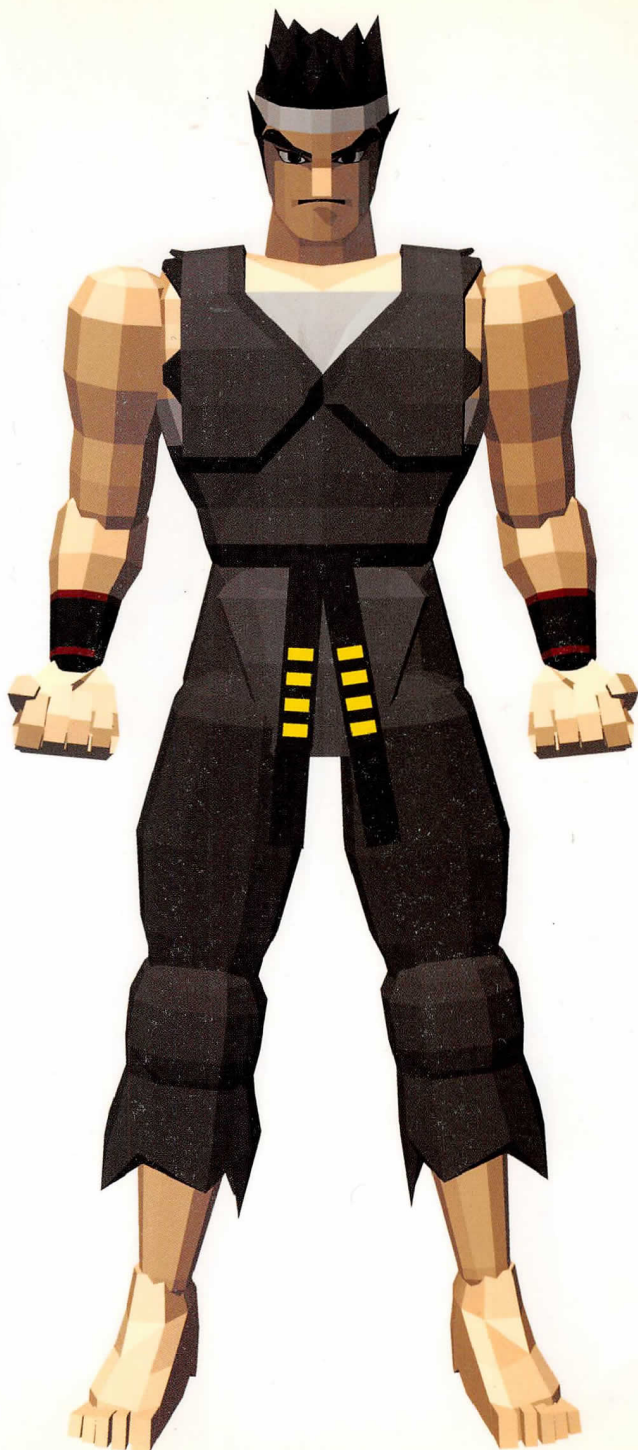
FAMICOM TSUSHIN
editorial group
ファミコン通信編集部責任編集

official lisenced by
SEGA ENTERPRISES
セガ公式ガイドブック

Vol.1 for NOVICE

ファミコン通信

セガサターン版
バーチャファイター
公式ガイドブック
"初 級 編"!!

アーケード版で練習しそこねていたアナタに朗報！
今からでも遅くはない、初めてのバーチャファイター

FAMICOM TSUSHIN
editorial group
ファミコン通信編集部責任編集

official lisenced by
SEGA ENTERPRISES
セガ公式ガイドブック

Vol.1 for NOVICE

FAMICOM TSUSHIN
editorial group
ファミコン通信編集部責任編集

official lisenced by
SEGA ENTERPRISES
セガ公式ガイドブック

Vol.1 for NOVICE

FAMICOM TSUSHIN
editorial group
ファミコン通信編集部責任編集

official lisenced by
SEGA ENTERPRISES
セガ公式ガイドブック

Vol.1 for NOVICE

VIRTUA FIGHTER SEGA SATURN FIGHTING MANUAL for NOVICE

text	FAMI-TSU VF FLEAKS
art direction	JUN-ICHI MURATA
design	MINOLU MAMADA
edition	KAZUO EZAKI
superviser #1	YATSUKA AKIRA
#2	YAYOI HONDA
#3	GEORGEO NAKAJI
#4	YOICHI SHIBUYA
#5	BUNBUN-MARU
#6	DICE.K.SAITO
#7	IZAKAYA KAGE
#8	MUSASHISAKAI SARAH
#9	SHINJUKU JACKY
print	TOPPAN PRINTING CO.
special thanks	SEGA ENTERPRISES, LTD. AM R&D Dept. #2

VIRTUA

FIGHTER

SEGA SATURN

CONTENTS

FIGHTING

MANUAL

for NOVICE

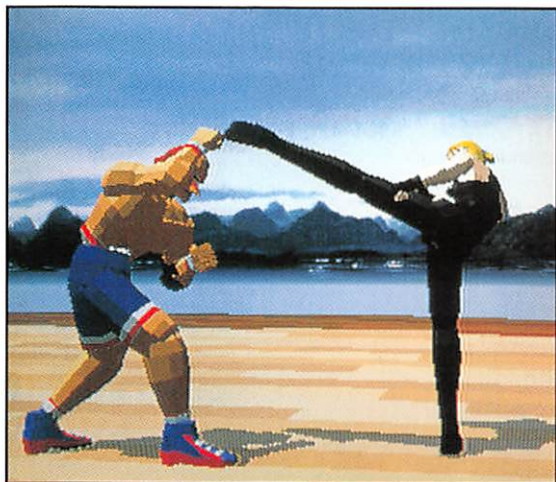
基本編
BASIC GUIDE

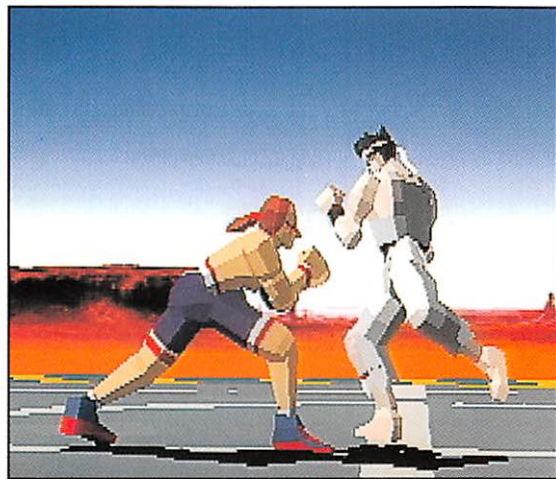
Welcome to VIRTUA FIGHTER

これがセガサターン版バーチャファイターだ！

1994年11月22日、セガから発売された話題の次世代ハード "セガサターン"。
『バーチャファイター』は、そのセガサターン用ソフトの第１弾だ。
ハードの限界を越えるCG技術を使った、この3Dポリゴン格闘ゲームの魅力を、
プレイヤー諸君にこれから紹介していきたい。

ことの起こりはゲームセンター

『バーチャファイター』という名が初めて世間に知らされたのは1993年9月。日本アミューズメントショーの会場でのことだ。その後、1993年12月に街のゲームセンターに出荷されてからというもの、アーケードゲーム人気ナンバー１の座を独占し続け、セガサターン版が発売された現在に至っても、その人気は衰えを見せていない。

最大の魅力は人間相手のバトル

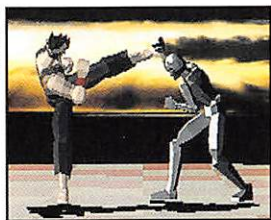
『バーチャファイター』の人気の秘密は、なんと言っても対人対戦の面白さにある。もちろん、ポリゴンCGで表現された存在感あふれる８人のキャラクターや、実在する格闘技から取り入れられた多数の技など、このゲーム独自の魅力はほかにも数多くある。だが、これら斬新なシステムのほとんどは、対戦プレイを面白くするため作られたものだ。見た目に驚き感心するヒマがあるなら、まずは実際に戦ってみてほしい。

ARCADE アーケードモード

アーケードの興奮そのままのゲームモード

ここからは、セガサターン版『バーチャファイター』でプレイ可能な、さまざまなゲームモードを紹介していこう。まずモード選択メニューのいちばん上にある"ARCADE"。これを選べば、ゲームセンターで遊んだ記憶そのままの『バーチャファイター』をプレイすることができる。技の出しかた、タイミング、勝利したあとのリプレイ、そしてボーナースステージに登場する最終兵器デュラルまで、ほぼ完璧に移植されている。

とはいえ、違う点がまったくないわけではない。まずキャラクターひとりあたりのポリゴン数（簡単に言うとキャラクターを構成するパーツの数。多いほど質の高いCGができる）がアーケード版よりも少ない。だが、これは実際ほとんど気にならない。リプレイ時のアップなどで「ちょっとカクカクしてるかな？」とか思うくらいで、ゲームプレイ中には無視できる程度の違いだ。また、これはうれしい変更点の部類に入るが、体力ハンデ、セット数、難易度、時間制限などがオプションで選択可能になっている。『バーチャ』初心者のプレイヤーも、これならじっくりプレイすることができるぞ。

■アーケード版と同じなので、もちろんゲーム途中での乱入も可能。でも対戦をやりたいなら、下のVSモードがおすすめ。

■完全移植ということでもちろんあの金属質なかたも登場されます。ただし戦いかたのパターンは微妙に違っているのだ。

VS 対戦モード

セガサターン版ならではの対戦専用モード

アーケード版の『バーチャファイター』にはなかったモードが、この対戦専用モード。上のアーケードモードとの違いは、１回対戦するごとのコンティニュー操作が必要ないこと。これだけの違いだが、ひたすら対戦を楽しみたいプレイヤーにはうれしい配慮といえるだろう。

また、アーケード版からの変更点で、もうひとつプレイヤーにとってありがたいものがある。それは、リプレイ時のデモのキャンセルが、その対戦での勝者にしかできない点だ。アーケード版をプレイした人ならわかると思うが、勝ったあとにじっくりリプレイを見ようと思っていても、相手のプレイヤーに勝手にリプレイをキャンセルされてしまい多少ムッとすることがある。それが、この"勝った人だけリプレイキャンセル"システム（ファミ通編集部命名）のおかげで、「ああ、やはりウルフのジャイアントスウィングは美しいなあ」だとか「ふっ。あたしのサラのダッシュ・ニーは無敵ね」だとか言って悦に入ることもできるようになったのだ。もちろんアーケードモードと同じく、オプションでの設定変更も可能だ。これで対戦プレイの楽しさを満喫してほしい。

■１回戦い終わったら、すぐにキャラクター選択画面へと移ることができる。微妙なとこだが、これだけでストレス半減。

■次ページで説明するがオプション機能を使えばそれまでの対戦成績も見ることができる。イラストもなかなかカッコいい。

OPTION オプション

夢の時間無制限マッチがついに実現!

さて、セガサターン版『バーチャファイター』独自のモード第2弾は、このオプション機能だ。これこそ、全国100万人の『バーチャファイター』プレイヤーが待ち望んでいたものではなかろうか。

よくアーケード版に対する不満として、「時間制限が30秒というのは厳しい」ということを耳にする。ある程度ゲームをやりこめば、この緊迫感がたまらないのだが、初心者にはイマイチなじみにくいようだ。でも、セガサターン版なら大丈夫。時間制限やマッチポイント数、はてはコンピューターの強さや体力ハンデまで、さまざまなゲーム設定を自由自在に変えることができるのだ。

この機能さえあれば、初心者は初心者なりに。上級者は上級者なりにゲームを楽しめるはず。初心者VS上級者のハンデキャップ戦なんかも可能だぞ。

□LIFE GAUGE (ライフゲージ)

ライフの最大値を自由に変えられるモード。SMALLEST、SMALLER、NORMAL、LARGER、LARGESTの計5段階。ライフが多くなるごとに、同じ攻撃を受けたときのゲージの減り幅が少なくなる。

□MATCH POINT (マッチポイント)

勝負が決まるまで何戦すればいいかの設定。よくある"何本勝負"とかいうやつだ。最小で1本勝負。最大で5本勝負にまで変更することができる。

□TIME LIMIT (タイムリミット)

1本当たりの試合時間を設定でき、10秒、20秒、30秒、60秒、時間無制限の5種類から選択が可能だ。30秒にすればアーケード版と同じ設定ということになる。

□ENEMY LEVEL (ディフィカルティー)

対コンピューター戦での相手の強さの設定。この設定しだいでコンピューターの強さが変わる。ちなみにコンピューターの思考ルーチンはアーケード版とは違う。

□CONTINUE (コンティニュー)

対コンピューター戦で負けたときに、コンティニュー表示をするかどうか、つまりコンティニューの有無を設定する。OFFのとき負けると最初からやりなおし。

□RECORD (レコード)

各キャラクターのそれまでの対戦成績を見ることができる。また、特定のキャラクターの勝率など、詳細なデータなども見ることができる。

□PAD CONTROLE (パッドコントロール)

パッドのボタン割り当てを、4種類のパターンのなかから選択できる。各配置パターンの詳しい内容は、下の説明を参照にしてほしい。

●NORMAL

Aボタンがガード、Bボタンがパンチ、Cボタンがキックという、もっとも標準的な配置。人差し指、中指、薬指の3本で操作するとやりやすい。

●BEGINNER

初心者向けのボタン配置で、よく使用するボタンの組みあわせである、パンチ+ガード、キック+ガード、パンチ+キック+ガードがX、Y、Zボタンに割り付けられている。それ以外はノーマルと同じ

●ARCADE

アーケード版をプレイするときの指配置(親指がガード、人差し指がパンチ、中指がキック)になっている。別売のバーチャスティックがあれば完璧。

バーチャスティック

●SPECIAL

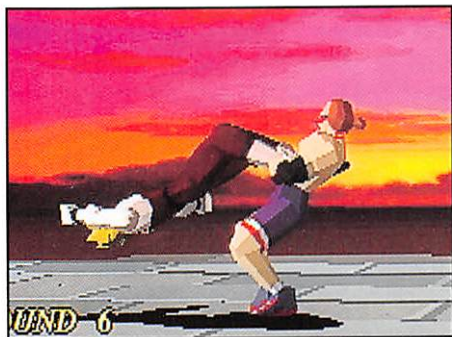
指3本をうまく使い分けられない人のためのボタン配置。ノーマルの配置に加え、残りのX、Y、Z、L、Rボタンすべてがガードになった。鉄壁の防御が可能。

RANKING MODE 段位認定モード

敵を知り己を知れば百戦百勝危うからず！

さて、ここでセガサターン版『バーチャファイター』の目玉とでも言うべきモードを紹介しよう。取り扱い説明書には書かれてないし、最初のプレイ時にはメニュー選択画面にも登場しないものなのだが、じつはランキングモードというものが存在する。これは、プレイヤーの実力がどの程度のものなのかを、段位によって判定してくれるという隠しモードなのだ。

このモードを遊ぶ方法だが、とにかく１回でもいいからアーケードモードを最終面までクリアすればいい。この場合、コンピューターの難易度、コンティニューの有無などは一切関係ない。とにかく、デュラルに勝てればそれでいいのだ。極端な話、ライフゲージの設定を変えて、自分の体力を最大、コンピューターの体力を最小にしてクリアしても大丈夫。ただし、ランキングモードのコンピューターは驚くほど強いので、それ相応の覚悟をしてから挑戦するように。

ちなみに、このモードで判定されるのは右の４要素。技術点の意味が少しわかりにくいが、これは難しい技をどれだけ多彩に華麗に使えたかの点数。ようは、いろいろな技を使って勝てばいいのだが、いくら使っても点数にならない技もある。また、ひとつのセット中に２回以上同じ技を使っても得点は増えないし、１度使った技はそれ以降のステージでは得点が半分になる。そして、これらの基準をどれだけ満たしたかどうかで、プレイヤーの腕前が14段階（6級から1級、初段から8段）に評価されるのだ。アーケード版を極めた人でもかなり厳しいだろうが、ぜひとも最高位を目指して精進してほしい。

■コンピューターの並みじゃない強さを示す１枚。このほかにも、ジェフリーがスプラッシュマウンテンを使ったりする。

ランキングモードの判定基準

1. クリアするまでの時間
2. クリアしたステージ数
3. 使用した技の技術点
4. 各セットごとの体力残数

天晴名人!!

これは8段を出したときの決定的瞬間の写真。クリアタイムや技術点などは、それほど超人的なスコアを出してるわけではないようだ。大事なのは画面に表示されない要素、つまりどれだけ負けずに勝ち進んだか、なのだ。

Standard Operation
基本操作編

この『バーチャファイター』は、ズブの初心者でも楽しく遊べる珍しいゲームだ。
とはいえ、なにも知らないより、少しは知識があるほうが楽しいのは間違いない。
というわけで、ここらへんで『バーチャファイター』の基礎を解説してみよう。

コマンド入力

"ぐい"と"ちょい"の違いを身体で覚えろ！

この『バーチャファイター』と既存の格闘ゲームの大きな違いのひとつに、"コマンド入力の感覚"というものがある。具体的に言うと"ちょい"入力（⇨）と"ぐい"入力（➡）というやつだ。これは✚ボタンの入力方法で、"ちょい"はほんの一瞬だけの入力。"ぐい"はそれよりも長い時間の入力だ。例えば⇨なら右に✚ボタンを入れてすぐ離す。➡はとくに気にせずグイッと右方向を押そう。押しっぱなしでも大丈夫だ。このふたつの入力感覚を覚えるのが、『バーチャファイター』制覇の第１歩だぞ。

■ジャッキーの場合⇘Ⓚの入力でサマーソルトキックが出る。⇘の部分の"ちょい"入力を、いかに正確にやるかが技を成功させるポイント。

■⇘Ⓚに失敗すると、➘Ⓚのこんなキックになってしまう。これでも技になってるからまだいいが、入力ミスが死を招く場合も多い。

コマンド表記一覧

記号	意味
⇨	✚ボタンを矢印の方向に一瞬だけ入力する。時間にすれば、だいたい0.1秒くらい。本当に一瞬でいい。
➡	✚ボタンを矢印の方向に入力する。⇨よりも長い入力なら大丈夫。ただし長すぎるとダメな技もある。
Ⓟ	パンチボタンを押す。通常はパッドのBボタンに設定されている。
Ⓚ	キックボタンを押す。通常はパッドのCボタンに設定されている。
Ⓖ	ガードボタンを押す。通常はパッドのAボタンに設定されている。
＋	この記号で結ばれた操作を同時に行うという意味。Ⓟ＋Ⓖならパンチとガードボタンを同時に押す。
	この記号は、相手がしゃがんでいるときにしか技が出ないという意味。投げ技の一部がこれに当たる。
	これは、相手の背後を取ったときに限って技が出せるという意味。滅多にある状況ではないが。
(近)	これは相手の近く（約1.5メートル）でのみ技が出せるという意味。投げ技などがそれに当たる。
	ちょっと特殊だが、しゃがんでいる状態から立ち上がるまでの間にコマンドを入力するという意味。

※コマンド表記中、赤い文字で記されているものはそのボタンを押しっぱなしにすることを表わします。

攻撃分類

同じように見えても攻撃にはいろいろな種類がある

この攻撃分類とは、簡単にいえば相手の身体のどの部分に攻撃がヒットするかということ。これをちゃんと把握しておかないと、攻撃も防御もうまくいかないことになってしまう。なぜなら、攻撃の種類によってそのガード方法がそれぞれ違ってくるからだ（右表参照）。もちろん攻守が逆転した場合も同じ。相手の防御のスキをつく攻撃法を選ばなくては一生勝てないぞ。

ちなみに、1発の攻撃のダメージが30ポイント以上だと、相手はダウンするということを覚えておこう。

■しゃがみガードで待ってるような相手には、中段攻撃でダメージを与えることができる。空中攻撃の一部が有効な場合もある。

攻撃分類表

上段攻撃	相手の上半身に当たる攻撃。立ちガードが可能で、しゃがんだ相手には空振りする。
上段強攻撃	相手の上半身に当たる攻撃。ただし立ちガードも不可。しゃがんだ相手には空振り。
中段攻撃	相手の腰のあたりに当たる攻撃。立ちガードが可能だが、しゃがみガードは不可。
中段攻撃B	基本的に中段攻撃と同じだが、しゃがみガードを強制的に立たせる効果がある。
下段攻撃	相手の足元に当たる攻撃。立ちガードが不可で、しゃがみガードのみが有効。
空中攻撃	基本的に中段の属性を持つが、状況により、しゃがんだ相手に空振りすることもある。
ダウン攻撃	ダウンした相手に対する攻撃。相手はボタン連打で素早く逃げるしかない。
通常投げ	立っている相手を投げる技で、間合いなどの条件は厳しい（18、19ページ参照）。
下段投げ	しゃがんでいる相手を投げる技で、条件が厳しいのは通常投げと変わらない。

グループ

8人のキャラクターは3つのグループにわけられる

『バーチャファイター』には8人のキャラクターが登場するが、それぞれの基本性能を分析してみると3つのグループに分けることができる。それぞれのグループの特徴を、おおざっぱだが紹介してみよう。

Aグループ……スピードに優れる半面、基本技の打撃力に劣る。体重も軽く打撃技で吹き飛ばされやすい。パイ、カゲ、サラがこのグループのキャラクターになる。

Bグループ……スピード、打撃力は3グループの中間の平均点組。アキラ、ラウ、ジャッキーがこのグループ。

Cグループ……スピードで劣るが1発あたりの打撃力は最強。投げが得意でほかのグループより広い投げ間合いを持つ。ウルフ、ジェフリーがこのグループになる。

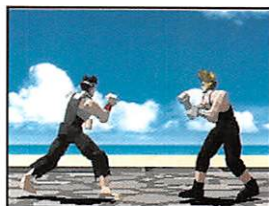
これらの特徴をよく把握し、そのキャラクターにあった戦いかたをすることが大事だろう。より細かいキャラクターごとの戦いかたについては、23ページからの技マニュアルを参照してほしい。

■Aグループのサラとcグループのウルフが同時にパンチボタンを押すと、サラのパンチが先にヒットする。パンチ連打勝負では、サラが有利ということね。

■パイとジェフリーでキックしあった結果がコレ。ダメージ量でいえば、Cグループが最強。Cグループ相手の勝負のときは、起死回生の一発に要注意だ。

歩く……………………………⇨または⇦

じわりじわりとプレッシャーを与えるのだ

緊迫した戦いのさなかに、悠長に歩いちゃったりする人は少ないだろう。だが、そういう状況でこそ、たった1歩の間合いの差が勝敗を分けたりする。例えば、相手の技をギリギリでかわしてその場で反撃すると、場合によっては自分も空振りする可能性がある。ここで半歩前進して反撃することで、それが避けられるのだ。微妙な動きで、自分の間合いをキープしよう。

■歩幅は全員共通だが、1歩を踏み出す速度は個人差がある。ちなみにカゲが8人中で最速。

しゃがむ……↓または↙または↘

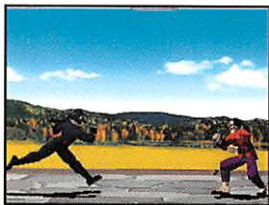
便利だがリスクも大きいしゃがみの魔力

しゃがむという行動は大変重要である。しゃがんで防御に徹すれば、上段、下段攻撃、投げ技、空中攻撃の一部を完全に防ぐことができる。実際しゃがんで待ち受ける相手に手こずったプレイヤーも多いだろう。だだし、しゃがみ待ちはリスクも大きい。待ちの性格上攻撃がワンパターンになりがちなので、先を読まれて中段攻撃などで迎撃されやすいのだ。なにごともほどほどが一番。

■Ⓖボタンを押さずに↙(↘)方向の入力し続けると、しゃがんだままで移動できる。

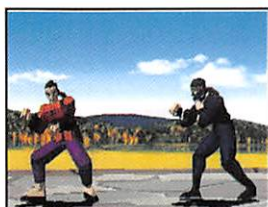
走る……………………………………

攻めるときも逃げるときも必死の形相です

左右どちらかにクイクイッと✚ボタンを押したあと、その方向にボタンを押したままにする。これが走る方法だ。当然だが後ろ向きに走ることはできない。使用する場面としては、相手に背中を取られたときや、遠くに弾き飛ばした相手に接近するときだ。ただし、いつまでも走り続けることはできず、相手から2メートルほどの位置まで接近すると、自動的に急停止してしまう。

■どのキャラクターも、すっげえ一生懸命走る。途中でⒼボタンを押すと急停止が可能だ。

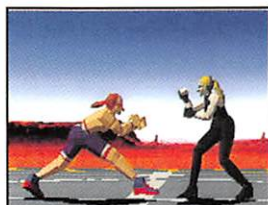
振り返る‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥（背後に）⇦

後ろに回られたときこそ冷静になるのだ

相手に後ろに回りこまれたとき、そちらを向きたいのに向けなくてヤケになってる初心者プレイヤーの姿をよく見る。振り向くのは本当に簡単で、後ろに向けて✚ボタンを押すだけ。なのになぜ振り向けないのか？　答え、Ⓖボタンを押してるから。これだと振り向けない上に背中が無防備なのでガードの意味もない。振り向きたいなら、冷静になりボタン連打をやめて✚ボタンを操作しよう。

■または✚ボタンに触れずに、ⓅかⓀボタンを押して背面攻撃をする方法もある。お好きなほうで。

クイック移動‥‥‥⇨ ⇨ または⇦ ⇦

す速い接近・退避が勝敗の鍵を握るのだ！

同じ方向にす速く２回、✚ボタンを"ちょい"入力するとクイック移動ができる。前進方向はクイックフォワード、後退方向はステップバックと呼ぶ。このす速い移動方法は、間合いの調節のためになくてはならない動きだ。とくに移動中でもコマンド入力が受け付けられているため、ダッシュした瞬間にフェイントぎみに相手を攻撃することができる。ちなみに編集部では、クイックフォワード直後の投げを"ビックリ投げ"と呼んでいる。

■技のコマンド入力が早すぎると、⇨⇨のコマンドと複合されて予想と違う技がでることもある。

全キャラクター移動力比較表

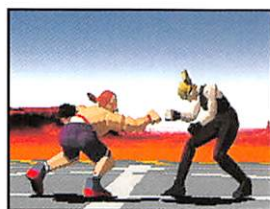
名前	立ち前歩き (➡)	立ち後歩き (⬅)	しゃがみ歩き (⬊ or ⬋)	ｸｲｯｸフォワード (⇨⇨)	ステップバック (⇦⇦)
AKIRA	0.5m/0.47sec.	0.24m/0.54sec.		0.94m/0.67sec.	0.92m/0.67sec.
PAI	0.5m/0.4sec.	0.24m/0.54sec.		0.95m/0.6sec.	0.92m/0.6sec.
LAU	0.5m/0.47sec.	0.24m/0.54sec.	0.3m/0.67sec.	0.94m/0.67sec.	0.92m/0.67sec.
WOLF	0.5m/0.54sec.	0.24m/0.54sec.		1.28m/0.74sec.	1.18m/0.74sec.
JEFFRY	0.5m/0.54sec.	0.24m/0.54sec.	全キャラクター	1.28m/0.74sec.	1.18m/0.74sec.
KAGE	0.5m/0.37sec.	0.24m/0.54sec.	共通	0.95m/0.6sec.	0.92m/0.6sec.
SARAH	0.5m/0.4sec.	0.4m/0.47sec.		0.95m/0.6sec.	0.92m/0.6sec.
JACKY	0.5m/0.47sec.	0.4m/0.47sec.		0.94m/0.67sec.	0.92m/0.67sec.

パンチ、キック…………………Ⓟ、Ⓚ

たかがパンチキック、されどパンチ・キック

パンチ（初期設定Bボタン）とキック（初期設定Cボタン）は基本的で単純な攻撃法だが、逆に実戦でもっとも役に立つ技だと言える。初心者と対戦したことがある人は経験済みだろうが、あのパンチボタンとキックボタンを乱打するだけの攻撃はじつに対処しにくい。

その理由は、技が出るまでのスピードにある。『バーチャファイター』の場合、とにかく"先に当てたもの勝ち"なのだ。0.1秒でも早く届いた技が相手にダメージを与え、相手が出そうとしていた技を無効化する。その点単発パンチとキックは、ダメージこそ少ないがスピードの面ではどの技よりも優れているのだ。

とはいえ、前ページの"攻撃分類"で触れたように、相手の攻撃に応じて対処しないと効果はない。ただボタンを連打するだけでもある程度の効果はあるが、やはり、相手の状態に合わせてパンチやキックを繰り出さなくては最終的な勝利は得られないだろう。

■突進型の技のほとんどは、しゃがみパンチ（キック）で止められる。反射的に出せるようになろう。

■✚ボタンの操作を少し加えるだけで、肘打ちなどの中段攻撃に変化することもできる。

上段パンチ Ⓟ

下段パンチ ⬇Ⓟ

肘打ち ⇨Ⓟ

上段キック Ⓚ

下段キック ⬇Ⓚ

中段キック ⇩Ⓚ

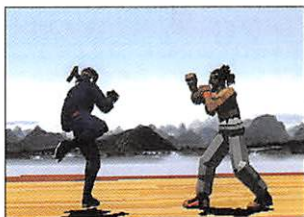
※上の技のダメージ数値はアキラの場合であり、キャラクターによって微妙に変わります。
また、中段キックは全キャラクターが使えますが、肘打ちを持たないキャラクターもいます。

ガード・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

Ⓖボタンの秘密！　防御は最大の攻撃である!?

初心者がうまく使えないボタンナンバーワンが、このガードボタン（初期設定ではAボタン）。ここでひとつ、ガードの基本を確認してみよう。
1.ガードボタンを押しているあいだは、ずっと防御体勢になっている。ただし上下ガードの使い分けが必要。
2.ガードボタンを押しながらほかのボタンを押してしまうと、一瞬ガードが解けてしまう。
以上の2点が､ガードを使ううえでの注意点。要は、ボタン連打ぎみの人はガードが不完全になっている可能性があるということだ。相手の攻撃をじっくりガードして、攻撃の切れ目を見つけたら速効で反撃し、その後ふたたびガードする。これが理想的な戦闘パターンだ。

■ガードボタンの基本的役割は、もちろん攻撃を防御すること。

■走っている途中で急停止したいときにもガードボタンが使える。

■出しかけたキックを途中でキャンセルするという用途もある。

◎上段攻撃の避けかた

さて、ここで各種攻撃のガード方法を解説しよう。まずは上段攻撃。これは立っていてもしゃがんでても、ガードボタンを押していれば防げる。とくにしゃがんでかわした場合、相手のスキにつけこむ大きなチャンスだ。

上ガード○

下ガード○

◎中段攻撃の避けかた

中段攻撃は立ったままガードしないと防御できない。しゃがんでいると、ガードの有無にかかわらずダメージを受けてしまう。ただし、アッパー系の中段攻撃だけは、間合いによって空振りすることがある。

上ガード○

下ガード×

◎下段攻撃の避けかた

下段攻撃はしゃがみガードのみが有効。立っていると喰らってしまう。起き上がりざまの下段攻撃などはタイミングが読みやすいので、小ジャンプを使ってかわしてしまうという手もある。ただし上級者向け。

上ガード×

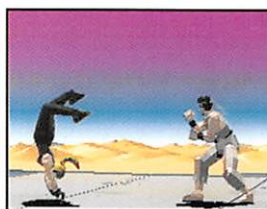
下ガード○

小ジャンプ……⇧または⬁または⬀

使えなさそうで使える小ジャンプ

上方向（左上、右上含む）に✚ボタンを一瞬入れると、キャラクターは小さくジャンプする。よくコマンド入力の失敗でこうなってしまうことが多いせいか、小ジャンプ＝使えない、と考えている人も多いようだ。

確かにジャンプ中は相手の攻撃に対して無防備になってしまうし、ジャンプしてからの攻撃もそれほど成功率は高くない。しかし、使い方しだいでは、戦法のひとつとして十分認められるものなのだ。

まず、ダウンした相手が起き上がるとき、小ジャンプ攻撃を重ねて出す戦法。起き上がった直後はガード不可能なので、タイミングさえ合えばヒットする。この場合、起き上がりぎわの足払いを回避できるという利点もある。また小ジャンプ中でもコマンド入力が可能なことを利用したテクニックで、ジャンプ中にコマンドを入力し着地と同時に技を出すというのがある。とくに投げ技の場合、成功率が段違いにアップするので試してみてほしい。

■パイ、ラウ、カゲ、サラ、ジャッキーの5人の場合、⬁入力はバク転動作になってしまう。

■起き上がりに限らず、下段系の攻撃は小ジャンプで避けられる。コンピューターのカゲがよく使う戦法だ。

小ジャンプパンチ1（上昇中）Ⓟ

小ジャンプパンチ2（下降中）Ⓟ

小ジャンプからの投げ技の例

小ジャンプキック1（上昇中）Ⓚ

小ジャンプキック2（下降中）Ⓚ

大ジャンプ……↑または↖または↗

大ジャンプ攻撃はイチかバチかの大勝負！

上方向に✚ボタンをぐいっと入力した場合、キャラクターは大きくジャンプをする。この大ジャンプ、当然のことながら小ジャンプより滞空時間が長く、「私を蹴って」と相手に言わんばかりのスキができる。実戦でも、単独で使うプレイヤーはほとんどなく、コマンドの入力ミスで出てしまう場合が多い。相手が大ジャンプした瞬間、顔がほころんでしまう人もいることだろう。

ところが、そういう心理につけこむスキができる。下にあげた3種類の大ジャンプ攻撃のうち、大ジャンプキック3を見てほしい。相手が、こちらの着地ぎわを狙って投げなどを狙おうとしていた場合、このかかと蹴りが高い確率で命中する。また、しゃがんでパンチを連打しているような相手は、大ジャンプキック1のいいカモである。ただし大ジャンプキック2だけは、うかつに出してはいけない。相手に当てるのが異常に難しく、外れた場合に完全に無防備になってしまうからだ。要注意。

■カゲ、サラ、ジャッキーは対空技のサマーソルトキックを持っている。うかつに飛ぶのは危険だ。

■リング際に追い詰められたときには、相手のスキを見て大ジャンプキック1で脱出できる。

大ジャンプキック1（飛ぶ瞬間）Ⓚ

大ジャンプキック2（上昇中）Ⓚ

大ジャンプキック3（下降中）Ⓚ

大ジャンプその2

威力抜群のドロップキックは奇襲に最適

大ジャンプからの攻撃は、前ページで紹介した3つ以外にもある。下の写真のように、ジャンプ中に✚ボタンの操作を加えた3種類の攻撃がそれだ。

これらの攻撃の特徴は、コマンド入力のタイミングがわりと適当でも出るというところ。ジャンプ直後の入力でも、入力制限時間ギリギリの入力でも、ちょうど地上にいる相手の頭のあたりに向かって技を出すように調整されている。そのわりにダメージは大きく、使い勝手がいい技なのだ。ただし、大ジャンプキック1から3までと同様に、技が出るまでは空中を無防備に飛んでいる状態なのでリスク的には変わりはない。ゆいいつ、相手の背後に着地するように飛んで大ジャンプ後ろ攻撃を狙ったときのみ、相手の反撃を喰らいにくいようだ。

とにかく、相手が有効な対空技を持っていないときか、なにか大技のモーションの最中でとっさに反応される恐れがないときが、大ジャンプキックのチャンスだ。

■大ジャンプ上昇中に⬅Ⓚで、相手の後頭部にドロップキック！　このあと後述のダウン攻撃も決められる。

■パイの場合、大ジャンプ上昇中に➡Ⓚの操作で、右のような急降下キックが出る。カッコよく決めるにはコレ。

大ジャンプキック4（上昇中）➡Ⓚ

上段攻撃

大ジャンプ後ろ攻撃（上昇中）⬅Ⓚ

上段攻撃

大ジャンプパンチ（下降中）➡Ⓟ

上段攻撃

コンビネーション……ⓅⓅⓅⓀ など

息もつかせぬ怒涛の連続攻撃でプッシュ！

コンビネーションとは、ボタンを連打することで生みだされる、途中に切れ目がないひとつながりの連続技のことをいう。ただし、ただ連打しているだけではダメ。各キャラクターごとに、コンビネーションになる特定の連打パターンがあるのだ（23ページからの技マニュアル参照）。そのほとんどはパンチボタン数発のあとキックボタンを押すというものが多い。さらに、この基本に✚ボタンの操作を加えた複雑なコンビネーションもある。

コンビネーションの特徴は、パンチとパンチ（またはパンチとキック）の間のスキがほとんどないこと。下のコンボエルボースピンキックを例に取ると、最初のパンチがヒットしたら残りの一連の攻撃は全部ヒットする。途中からのガードは不可能（キャラクターによっては最後のキックの回避は可能）。また、相手がガードに成功していても、リング外に向けて押し出す効果もある。でも、技のあとのスキにはくれぐれも用心しよう。

■ジャッキー：コンボエルボースピンキック　ⓅⓅ⇨ⓅⓀ

連続技

『バーチャ』マスターの証、華麗なる連続技

連続技とは、単発の技をふたつ以上組み合わせてできた技の流れのことだ。上のコンビネーションと違い、技と技の切れ目に反撃を受けてしまうこともあるが、単発技より段違いに成功率は高くなる。例えば右のアキラの連続技は、最初の中段キックのあと相手が反撃しようとすると高い確率で裡門頂肘がヒットする。また、下のウルフとカゲの連続技は、最初の一撃で空中に吹き飛んだ相手に追加ダメージを与える、いわば追い討ち技だ。

■アキラ：中段キック→裡門頂肘

■ウルフ：ニーブラスト→ショルダーアタック

■カゲ：旋蹴り→流影脚

投げ技……………………… Ⓟ＋Ⓖ ほか

投げを制するものは『バーチャ』を制す！

『バーチャファイター』の初心者プレイヤーが簡単に覚えられて、しかも役に立つ技といえば、やっぱり投げ技ではなかろうか。全キャラ共通の基本投げならⓅ＋Ⓖのコマンドで出せるし、相手がダウンしている時間もほかの打撃技と比べて長い。さらに、ウルフのジャイアントスイングやジェフリーのスプラッシュマウンテンのようなコマンド技は、ほかの技ではマネできないような莫大なダメージ量を誇っている。

ただし技を成功させるための条件は厳しく、まずはそれを把握しないとしょうがない。下で解説している投げ技の成功条件から、具体的な投げのチャンスを考えてみよう。まず、相手が上段攻撃を空振りした直後。これは条件1と4からわかる。また、相手に単発パンチを当てた直後もチャンス。パンチで相手の動きを封じて条件4を満たし、パンチが当たる間合いを考えると条件3も満たしている。これを"パンチ投げ"といい、成功率が高い連続技である。ぜひ会得して相手を投げまくろう。

基本投げ

■全キャラ共通のⓅ＋Ⓖという簡単なコマンドで出せる投げ。アキラだけはこの基本投げを持たない。

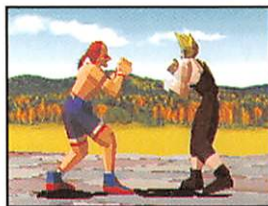
コマンド投げ

■ある程度複雑なコマンド入力が必要な投げ。写真はラウの転身巴咽掌(てんしんはいんしょう・⇦⇨Ⓟ)

―投げが成立するための条件―

1. 相手が立っている状態である

■まず基本的に相手が直立していないと投げられない。しゃがんでいる相手を投げられるのはウルフとジェフリーだけだ。

2. 向かいあう角度が30°以内

■相手と向かいあう角度が大きくなると投げられない。最大角度は30°で、なにかの理由でそれ以上角度がずれるとダメ。

3. 相手がある程度近くにいる

■投げるには相手をつかまえる必要があるので、お互いの距離が近くなくてはならない。詳しくは右ページを参照のこと。

4. 相手が技を出していない

■相手が技を出そうとしてる最中は投げられない。ただし、技を空振りして手足が戻っているときは逆に投げのチャンス。

投げ間合い

1.5メートルの恐怖！ "間"合いは"魔"合いだ!!

左のページで紹介した、投げが成立する条件の３つめ"相手がある程度近くにいる"ということを、もう少し詳しく説明しよう。まず、この間合いというのは、実際にはどこの距離なのか？　これはキャラクターの腰と腰の間の距離のことである（右写真参考）。このため、姿勢がいいキャラクターと前傾姿勢のキャラクターでは、見た目の間合いの感覚が違ってくる。これがポイントだ。このため、特殊な条件下では「何で投げられるんだ!?」ということも起こり得る。しかし、その場合は間合いを詰める原因が必ずあったはずなので、バグ扱いはやめて、謙虚に修業に励んでほしい。

■間合いが何メートルとかいわれても、実際のゲーム画面では確認しにくいだろう。ちなみに、開始直後（READYと表示中）の間合いは2.2メートルになる。

通常の投げ間合い

■1.5メートル

ウルフ、ジェフリーを除いた全キャラクターの通常の投げ間合いで意外とせまい。とくにアキラとカゲは腰が引けているので、さらにせまく思えてしまう。

■1.6メートル

ウルフとジェフリーの投げ間合いで、投げが得意ということで広く設定してある。またこの両者は姿勢もいいので、さらに間合いを広く感じることだろう。

■1.8メートル

サラとジャッキーのネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）特有の間合い。かなり有利なようだが、その他の条件は通常の投げと同じため、使いどころは限られてくる。

特殊条件下での投げ間合い

■技の引き際

技を出して、その手足が引っ込むあいだは、姿勢の変化に応じ間合いも変化する。例えば、写真のように上段蹴りを空振りすると、腰が前に出て間合いが縮まる。

■背後を取った場合

相手の背後を取った場合、写真を見てもわかるように、腰と腰のあいだの距離が正面から向きあったときより近くなる。逃げたつもりで捕まることもあるわけだ。

■⇨⇨からの投げ

クイックフォワード（⇨⇨）のコマンドを含む投げ技は、遠い間合いから仕掛けても成功しやすい。左のネックブリーカーやパイの倒身陰掌（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）がそうだ。

ダウン攻撃………… ⇧Ⓟ または ⬆Ⓟ

明暗を分ける一瞬！ 見る前に跳べ!!

30ポイント以上のダメージを与えた場合、相手がダウンすることはすでに説明したが、倒れた相手をぼーっと眺めていてもしょうがない。このゲームの特徴のひとつ"ダウン攻撃"を使って、倒れた相手にガンガン追い討ちをかけよう。

コマンドは⇧Ⓟまたは⬆Ⓟで、相手が完全にダウンしてから（倒れた身体が地面についてから）でないと入力に失敗してしまう。⇧Ⓟはダメージは少ないが回避されにくく、⬆Ⓟはダメージが大きいが高く跳ぶので回避されやすい。

踏みつけるポーズのせいか、⇧Ⓚと入力してしまう人も多いが、あくまで⇧Ⓟなので間違えないように。

■相手の身体が地面についたら⇧Ⓟを入力。早すぎるとただのジャンプになる。遅すぎても相手に起きあがられてしまう。

■⇧Ⓟと⬆Ⓟの入力の違いで、攻撃ポーズが変わるキャラクターもいる。

ダウン攻撃一覧

名前	技名	攻撃速度	攻撃後のスキ
アキラ	撃崩捶（げきほうすい・⇧Ⓟ）	遅い	小
パイ	燕襲雷撃（えんしゅうらいげき・⇧Ⓟ）	速い	中
	燕襲高雷撃（えんしゅうこうらいげき・⬆Ⓟ）	普通	中
ラウ	虎爪雷蹴（こそうらいしゅう・⇧Ⓟ）	普通	中
	虎爪連蹴（こそうれんしゅう・⬆Ⓟ）	遅い	中
ウルフ	エルボー（⇧Ⓟ）	普通	大（ダウン）
	ハイエルボー（⬆Ⓟ）	遅い	大（ダウン）
ジェフリー	フライングボディプレス（⇧Ⓟ）	普通	極大
	ライデンドロップ（⬆Ⓟ）	遅い	大（ダウン）
カゲ	飛延弾（ひえんだん・近距離で⇧Ⓟ）	遅い	大（ダウン）
	飛鳥（あすか・中距離で⇧Ⓟ）	遅い	中
	飛翔撃（ひしょうげき・遠距離で⇧Ⓟ）	遅い	極大
サラ	ジャンピングニースタンプ（⇧Ⓟ）	普通	中
	ハイジャンプニースタンプ（⬆Ⓟ）	遅い	中
ジャッキー	ジャンピングニースタンプ（⇧Ⓟ）	普通	中
	ハイジャンプニースタンプ（⬆Ⓟ）	遅い	中

注1）アキラのダウン攻撃は、撃崩捶（⇧Ⓟ）のみで⬆Ⓟのダウン攻撃はない。
注2）実際にダウン攻撃を決めるまでの時間は、そのまえに使用した技のスキの大きさしだいで入力開始のタイミングが変わるため、スピード感覚が違う場合もある。
注3）ウルフのエルボーとハイエルボー、ジェフリーのライデンドロップ、カゲの飛延弾の4種のダウン攻撃は、相手に回避された場合、逆に自分がダウン状態になってしまう。

起き上がり……Ⓖ連打、Ⓚ連打ほか

極限状態での読みが冴える！

ダウンしたあとの起き上がる瞬間、これこそ、『バーチャファイター』でもっとも重要な"読み"の腕が問われるときだ。というのも、ダウン後の起き上がりかたは基本だけでも下の7種類、倒れたときに相手に頭を向けてるか足を向けてるかの違いを考えに入れると14種類にも上ぼり、その起き上がりかたしだいでその後の対応が変わってくる。それを待つ側としては、立つかしゃがむか、攻撃するかガードするか、投げ技でいくか打撃技でいくかといったことを瞬時に決定しなくてはならないのだ。しかし、人間の判断速度には限界があるため先読みが必要になる。この読みが外れた場合、一瞬にしてチャンスとピンチが逆転してしまうこともありうるだろう。

通常起き上がり　（操作不用）

ダウン後なにも操作しないと通常起き上がり。とくに長所はないが、相手が必要以上に警戒している場合のフェイントにはなる。

ヘッドスプリング起き　⬆

上に✚ボタンを入れ続けると、この起きかたになる。一部のダウン攻撃を避けやすいが、起き上がった後のスキは大きめなので注意。

後転起き上がり　⬅

後ろに✚ボタンを入れ続けると後転する。相手との距離を開けられるが、それを読んだ相手に追いかけられるとピンチである。

横転起き上がり　Ⓖ連打

もっとも速く起き上がる方法。ダウン攻撃に来られたらコレ。ただし相手が近くで待ってる場合は、もっとも無防備な起き上がりだ。

上段蹴り起き　Ⓚ連打

起き上がりざまに上段蹴りを放つ。ただし、この蹴りは中段属性なのでしゃがんでいる相手にも当たる。蹴りの後のスキは大きい。

下段蹴り起き　⬇Ⓚ連打

起き上がりざまに下段蹴りを放つ。ガードされたりスカされたりすると、非常にスキが大きく危険。何回も乱用するのは禁物だ。

横転蹴り起き　Ⓖ連打後Ⓚ

Ⓖ連打で横転し始めた瞬間Ⓚボタンを押すと、横転後に下段蹴りが出る。ただの横転と読んだ相手が引っ掛かるが、スキは大きい。相手に頭を向けてダウンしたときは出せない。

以上の起き上がりかたすべてに共通することだが、起き上がるまでのスピードは、受けたダメージとダウン後の連打速度により変化する。まず、ダメージが大きいほどダウン時間は長く、同じダメージなら打撃技より投げ技のほうが時間が長い。またダウン後の連打スピードが速いほど、起き上がりまでの時間は短縮されるのだ。

カウンター

情け無用のカウンター攻撃は痛さ1.5倍！

打撃技一発のダメージが30ポイントを越えると、相手がダウンすることはすでに説明したが、たまに30ポイント未満のダメージしかない技で相手が倒れる場合がある。これは、技がカウンターでヒットしているからだ。

カウンターは、すでに攻撃モーションに入っているときに相手の攻撃がヒットした場合に発生し、通常の1.5倍のダメージを受けてしまう。右の写真を見てもらうとわかるが、カゲの肘打ち（ひじうち・⇨Ⓟ）はダメージ20なので普通はヒットしても相手はダウンしないはずなのだが、相手が攻撃モーションに入っているときにヒットすると、カウンター効果でダメージは30となって相手はダウンする。

このカウンター効果をうまく利用すれば、闘いはグンと有利になる。相手がモーションの大きい技を出してきたときは、積極的に狙っていこう。ちなみに、空中にいるキャラクターへの攻撃はすべてカウンター扱いとなり、1.5倍のダメージとなることも覚えておこう。

■カウンターでヒットすると、ダメージ30未満の技でもこのようにダウンを奪える。

■空中の相手への攻撃も、すべて1.5倍ダメージ！　うかつなジャンプは死を招く。

硬化時間

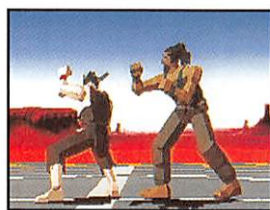
無謀のツケ、何もできない私……

プレイ中、確かにコマンドを入れてるはずなのに何もできない……、そんな経験はないだろうか？　これは技のあとのスキ、つまり硬化時間によるものだ。

どんな技にも硬化時間はある。具体的には技のモーションが終わって通常姿勢に戻るまでがそうなのだが、このあいだは次の技のコマンド入力（ガードも含む）を受け付けてもらえない。硬化時間中に技のコマンドを入力し、身体が動くようになった瞬間に次の技を出そう、などという甘い考えは通用しない。硬化時間の長い大技を闇雲に出していては、いいカモになるのがオチだ。

また、気付いている人も多いだろうが、技を受けた側にもこの硬化時間が存在する。相手の技を受けてからしばらくは、ダメージを受けてもガードに成功してても技を出すことはできない。ただし、基本的に受けた側の硬化時間は技を出した側より短いので、相手の硬化時間が終わる前に反撃することも可能なのだ。

攻撃側の硬化

■硬化時間中は、投げ技も打撃技も喰らい放題。空振りの恐ろしさを思い知れ。

防御側の硬化

■受け側の硬化時間中は、投げられ判定がない。攻撃側より少し有利なのだ。

技マニュアル
TECHNIQUE MANUAL

1 **上歩頂肘**（じょうほちょうちゅう） ⇨Ⓟ 2

3

4

いわゆるヒジ打ち。中段攻撃に属し、技が出るまでのスピードも速いので使いやすい。下段攻撃と組み合わせて使うと、効果も倍増するだろう。カウンターで当たると相手はダウンする。

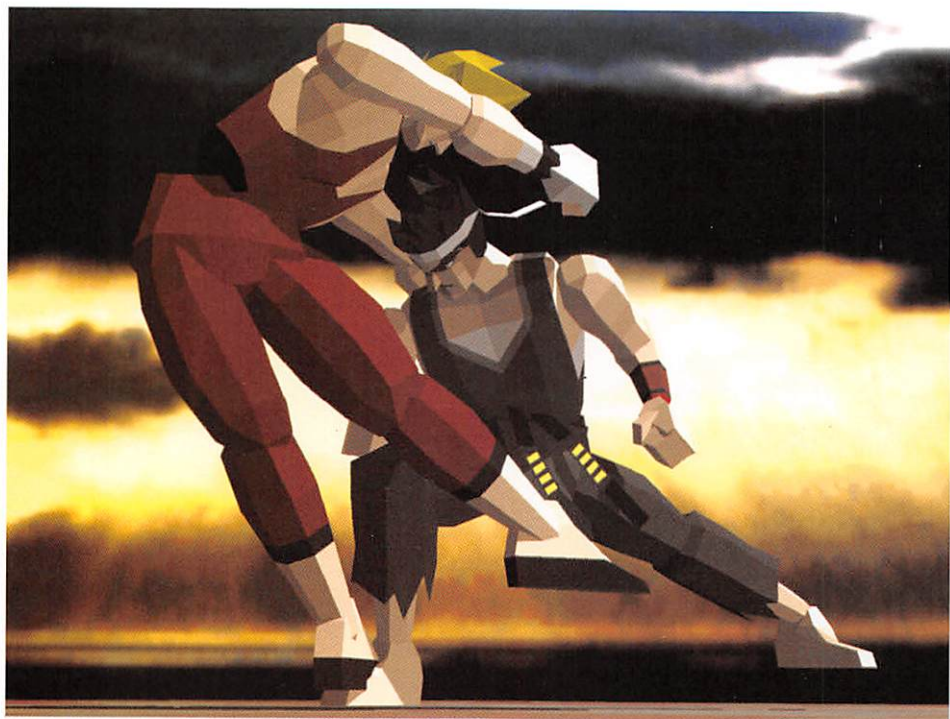
技マニュアルの見方

1．技名……その技の名前を示す。
漢字名の場合はカッコ内に読みかたを記した。

2．コマンド……その技を出すための操作法で、
キャラクターが画面左にいる場合のもの。
コマンド表記の詳しい意味は、8ページの
コマンド表記一覧を参照してほしい。

3．攻撃分類……それぞれの攻撃の属性を表わす。
詳しい意味は9ページの攻撃分類表を参照のこと。
これを見れば、その技のガード方法はだいたいわかるだろう。

4．ダメージ……それぞれの攻撃の、基本ダメージ量を表わす。

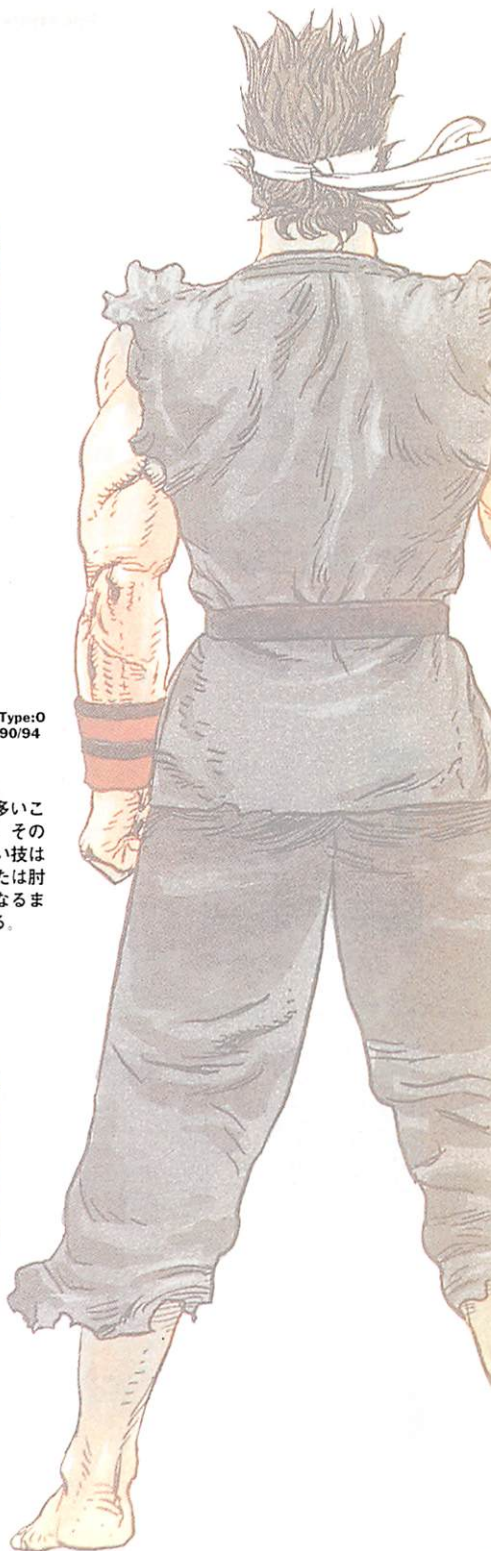
震

AKIRA YUKI 結城 晶

STORY

明治の頃から続く名門道場、結城武館。結城晶は、その結城一門の後継者として生を受けた。幼少時代からあらゆる武術に天賦の才を示した晶に、父はある日、凄じく破壊的な威力を持つ見慣れぬ拳法を教え始める。その拳法こそが、中国拳法最強と呼ばれた八極拳を元に、第二次世界大戦中に研究のすえ編みだされた日本独自の拳法であった。そして晶の祖父はその創始者であり、父はその伝承者だったのだ。真実を知った晶は、その拳に改良を加え最強無敵の拳とし、己自信も最強の武闘家となるべく世界格闘トーナメントへの出場を決意したのであった。

AKIRA

PROFILE
Name:AKIRA YUKI Country:JAPAN
Sex:MALE Birthday:9/23 Age:25 Blood Type:O
Stature:176cm Weight:76kg B/W/H:113/90/94
Fighting Style:Hakkyoku-Ken
Job:Kang-Fu Teacher Hobby:Kang-Fu

アキラの基本的戦術
晶の拳の特徴は、主に接近戦で威力を発揮する一撃必殺型の技が多いことだろう。最後の最後で一発逆転が可能なキャラクターであるが、その半面、スキが大きい技ばかりという欠点もある。ダメージの大きい技はここ一番のために温存し、通常は小きざみなキックとパンチ、または肘打ち程度を使うにとどめておいたほうがいい。かなりの上級者になるまでは、大技で勝つことが難しい、玄人向けのキャラクターと言える。

AKIRA

上歩頂肘（じょうほちょうちゅう） ⇨Ⓟ

いわゆるヒジ打ち。中段攻撃に属し、技が出るまでのスピードも速いので使いやすい。下段攻撃と組み合わせて使うと、効果も倍増するだろう。カウンターで当たると相手はダウンする。

裡門頂肘（りもんちょうちゅう） ⇨⇨Ⓟ

突進力のあるヒジ打ち。技が出るまでのスピードは、じつは上歩頂肘より速い。中段キックの直後に出すと、反撃しようとした相手によくヒットする。Ⓖボタンを押したままでの入力が可能。

猛虎硬爬山（もうここうはざん） ⬇⇨Ⓟ

近距離でヒットすれば、大ダメージを与えることができる技。相手が上段攻撃を空振りしたときなどが技を出すチャンス。しゃがみガードを崩せるが、その場合ダメージは与えられない。

連環腿（れんかんたい） ⇨⇨ⓀⓀ

飛び蹴りを2連発する技。Ⓚボタン1回で止めれば単発の飛び蹴りが出る。しゃがみガードの相手にも当たるが、スキがでかいので空振りに注意。Ⓖボタンを押したままでの入力も可能。

独歩頂膝（どっぽちょうしつ）（近） ⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ

コマンドが異常に難しいヒザ蹴り。出せなくても支障はないが、実戦で使えば上級者っぽく見える。またこの技がカウンターで当たると、空中にいる相手にさらに裡門頂肘などが入る。

鉄山靠（てつざんこう） ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

アキラ最強の打撃技。至近距離でカウンターを取れれば、相手の体力をほとんど奪える。ただしスキも大きく、空振りすると間違いなく投げられる。しゃがみガードを崩す効果あり。

槍下炮（そうかほう） ⬂Ⓟ

この技は、相手がダウンしているときにだけ出せるダウン攻撃。相手が近くでダウンしたときには、⇧Ⓟよりも確実だ。ただし、自分が完全に静止してないと失敗しやすい。注意しよう。

倒身捜腿（とうしんそうたい） （近） ⇦Ⓟ

基本投げを持たないアキラの貴重な投げ技。コマンドも簡単で、相手を倒した直後に槍下炮も狙える。アキラは投げ間合いに入りにくいので、相手の上段攻撃の空振りが狙い目だ。

心意把（しんいは） （近） ⬁⇨Ⓟ

アキラが直立してないと出にくい投げ技。コマンドが難しいくせダメージが少なく使いにくいようだが、相手を飛ばしてリングアウトを狙える。確実に出せればイザというとき便利だ。

鷂子穿林（ようしせんりん） （近） ⇦⬂Ⓟ＋Ⓚ

相手の後ろに回りこみ鉄山靠をかます技。投げ技扱いなので近距離でしか出ない。この技の直後には、相手の背中に中段キックをお見舞いするのが基本。ほかの技は届かないこともある。

八門開打（はちもんかいだ） ⓅⓅ

上段パンチを２連発する、アキラの基本コンビネーション。スキが少ないのがとりえで、ほかの技にもつなぎやすい。この技を相手がガードしたら投げを、しゃがんでかわしたら上歩頂肘や裡門頂肘を狙っていくといい。ただし、連発しすぎると相手にパターンを読まれて、下段攻撃などでカウンターを取られる恐れも多い。技の組み立てのメインにするのは避けたほうがいいだろう。

環捶腿（かんすいたい） ⓅⓀ

上段パンチから上段キックの連続攻撃。技のあとのスキは八門開打より大きく、ほかの技にはつなぎにくい。ただ技の出始めは早くキックのダメージも大きいので、相手の攻撃をガードしたあとの反撃技には最適。とくに全キャラクター共通の中段キック、ウルフとジェフリーのアッパー、サラやジャッキーのヒザ蹴りなどをガードした直後に出せばまず間違いなくヒットする。

コンボ始動ジャブからのコンビネーション ⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ……

このコンボ始動ジャブというのは、ちょっと特殊な技である。⇨⇨Ⓟ＋Ⓚなどという難しいコマンドを入力したあげく、出るのはただのジャブが１発だけ。ただし、このジャブに続いてⓀ、Ⓟ、ⓅⓀ、ⓅⓅ、ⓅⓅⓀなどを押すと、立派なコンビネーションになるのだ。アキラの場合、２発以上のコンビネーションはこれしかないので、存在意義はわりと大きい。ただし、すべて上段攻撃なので、かわされた場合のリスクは大きいだろう。このコンボ始動ジャブからのコンビネーションは、アキラのほかパイ、ラウ、カゲ、サラ、ジャッキーの５人が持っているが、使いどころは微妙に変わってくる。それぞれのキャラクターのページを参照してほしい。

技名	コマンド	ダメージ
冲拳（ちゅうけん）	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	12
捶腿（すいたい）	⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓀ	12+30
連環捶（れんかんすい）	⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	12+12
連捶側腿（れんすいそくたい）	⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓀ	12+12+30
連捶（れんすい）	⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	12+12+12
連捶背旋腿（れんすいはいせんたい）	⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅⓀ	12+12+12+30

Diary of gainning strength
谷塚アキラの
強まり日記

谷塚アキラ……週刊ファミコン通信編集部所属。新着ゲーム通信のコーナー担当で、無類の『バーチャファイター』好き。今年の1月ごろ、編集部に泊まり込んで1ヵ月間家に帰らなかったことがあったが、そのときでさえ『バーチャファイター』は毎日プレイしていたとか。アキラの腕前は編集部内では一番だ。

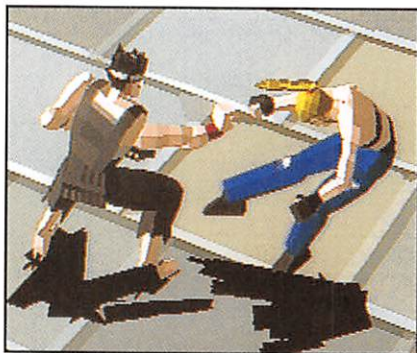
強いアキラに出逢えればキミのアキラも絶対に強くなる

倒身搜腿から槍下炮連打。アキラで勝ちたいのなら、これがいちばん確実で簡単だ。実際、俺のアキラがそうだった。ジャッキー、サラ、パイとすべてのキャラクターを使ってきて、もっとも勝てる戦法が、これだった。だからアキラを使い始めたのだ。当たらない猛虎硬爬山、出せない鉄山靠を捨て、とにかく倒身搜腿、そして槍下炮連打。あの時はこれで満足していた。勝つことができたから。しかし、あのアキラたちに逢ってからは、この勝ちかたに満足できなくなったばかりか、恥ずかしささえ感じるようになった。

あのアキラたちは強く、そしてカッコよかった。猛虎硬爬山で相手を吹き飛ばし、鉄山靠で逆転勝ちを飾る。当然、そんなアキラたちに俺のアキラがかなうわけがなく、1本も取れないのは当たり前。3セット中2セットがエクセレント負けなどという屈辱的な敗戦もしばしばあった。これだけ圧倒的な力の差を見せつけられても、あのアキラたちと対戦し続けたのは、敗戦で味わう屈辱感よりも、俺もああなりたい!! という憧れみたいなものがあって、そのためにはとにかく対戦して、あのアキラたちの動きを目に焼き付け、肌で感じ、実際にまねてみることが大切だと思ったからだ。

この日を境に俺は急激に強くなっていった。槍下炮連打や中段キックからの裡門頂肘に頼るアキラではなく、相手の隙を見つけ技を叩き込み、相手に隙を作らせ技を叩き込み、猛虎硬爬山で大ダメージを与え、鉄山靠で勝負をひっくり返す。そんなあのアキラたちの戦いかたが、だんだんと、本当にだんだんとできるようになり、あの

八極拳への道 猛虎硬爬山 裡門頂肘

猛虎硬爬山はアキラの攻めの中心となる技だ。確実なのは相手の技の空振りに打ち込むこと。中段キックや肘を出した後、斜め下にレバーを入れて下がると、相手の空振りを誘いやすい。当てたらダウン攻撃に行かずに、素早く近づいて槍下炮だ。裡門頂肘はガードされるとお手上げだが、しゃがみガードを崩せるのが大きい。中段キック、ⓅⓀのコンビネーションの後に出すとかなりの確率で引っかかってくれる。起き上がりに重ねたり、しゃがみパンチのあとに倒身搜腿との二択をかけるのもいいだろう。相手が立っていたら倒身搜腿、しゃがんでいたら裡門頂肘というようにだ。とにかく、相手がしゃがんでいるのが見えたら裡門頂肘だ。

アキラたちとの勝負でも格好はつくようになった。この頃からか、アキラを使うことがとても楽しく思えるようになったのは。思い出したくない程、金と時間は使ったが。

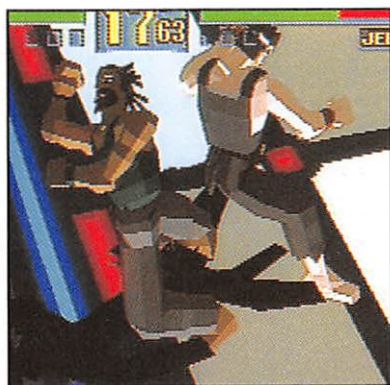
しかし、どうしてもあのアキラたちに勝つことはできなかった。そこいらのジャッキーやサラではなく、あのアキラたちに勝たなければまったく意味がないのだ。悔しい、しょせん猿マネは猿マネなのか、本家を超えることはできないのか、そんな思いが交錯する。だが、考えていてもしょうがない。ぶつかろう。ぶつかって砕けまくっても、その破片のなかから、何でもいいから糧になるものを見つけ、それを積み重ねていけばいいじゃないか。そう思ったとき、なんだか肩の力が抜け、完璧に開き直れたような気がした。

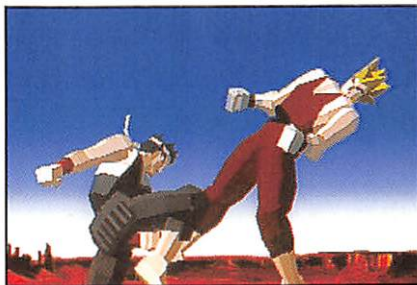
中段キックからの技のつなぎ、斜め後ろに引いての猛虎硬爬山、鉄山靠の出し時、相手をダウンさせた後のクイックフォワードからの槍下炮など、あのアキラたちに教えてもらったものはすべてできるようになっていた。あとは、いかに集中して効果的に、正確に、す速く技が出せるか、そして心で負けないことだ。1セット、2セットと勝負は進んでいく。……あ、勝った。その瞬間は派手なガッツポーズや歓喜の叫びはなく、驚きに近いものがあったと思う。本当に俺が勝ったのか……。対戦相手のアキラが席を立ち、こちらにペコリと頭を下げる。「いやぁ負けました。強くなりましたね」という言葉を感じることができた。震えてきた。実感がこみ上げてきた。勝った、ついに勝ったんだ!! いやった――――!!

あのときのうれしさは、いまでも忘れることができない。今日も俺はアキラで闘う。あのときのうれしさを再び味わえることができる相手を捜すために。あのときのうれしさを誰かに味わってもらうために。あのアキラたちのように、人に感動を与えられる強いアキラになるために。

追伸　強いアキラになりたい人は、いつでもおいらを呼んでください。交通費と食事を出してくれればどこへでも行くよ。

八極拳への道 鷂子穿林 心意把

鷂子穿林と心意把は、見た目はいいがコマンドがかなり難しいので実戦ではさほど使えない。しかし本当に強いアキラをめざすなら、使いこなしてもらいたい。もっとも入れやすいのはダウン攻撃を避けたとき避けられたときだ。鷂子穿林を決めた後は鉄山靠にいきたくなるが、確実に中段キックから裡門頂肘をたたき込むのがいい。しゃがんで近づいて相手の背後攻撃をすかしてから、猛虎硬爬山というのもいいだろう。しかし走って逃げられる可能性が高いので、やはり前者を選ぶべき。心意把はリングアウト勝ちを狙えるときだけ出そう。そうでないなら、倒身搜腿から槍下炮を叩き込むほうが確実だしダメージも多い。

八極拳への道 独歩頂膝 鉄山靠

独歩頂膝、通称"アキラ膝"はこのゲームにおいて1、2を争うコマンドの難しさを誇る。しかし、膝という技は基本的に有効なうえ、アキラの場合は相手に精神的ダメージを与えることができるので、できることならマスターしてもらいたい。狙えるのは相手の起き上がりだ。決めた後は、裡門頂肘や近づいて槍下炮、カウンターであったなら、鉄山靠をたたき込みたいところだ。連捶背旋腿を狙うのもおもしろい。アキラの最大の魅力である鉄山靠は一発逆転を狙える威力を誇る。まずは、入力の確実性とスピードを鍛えるべし。出したいときに出せないようでは意味がない。そして、この技で大事なことは空間的な"間"以上に時間的な"間"だ。簡単にいうと相手の意表を突くこと。ここでは出さないだろう、というときに出すのがいちばん効果がある。いつまでもまぐれ当たりの鉄山靠に頼らないように。

［華］

PAI CHAN パイ・チェン

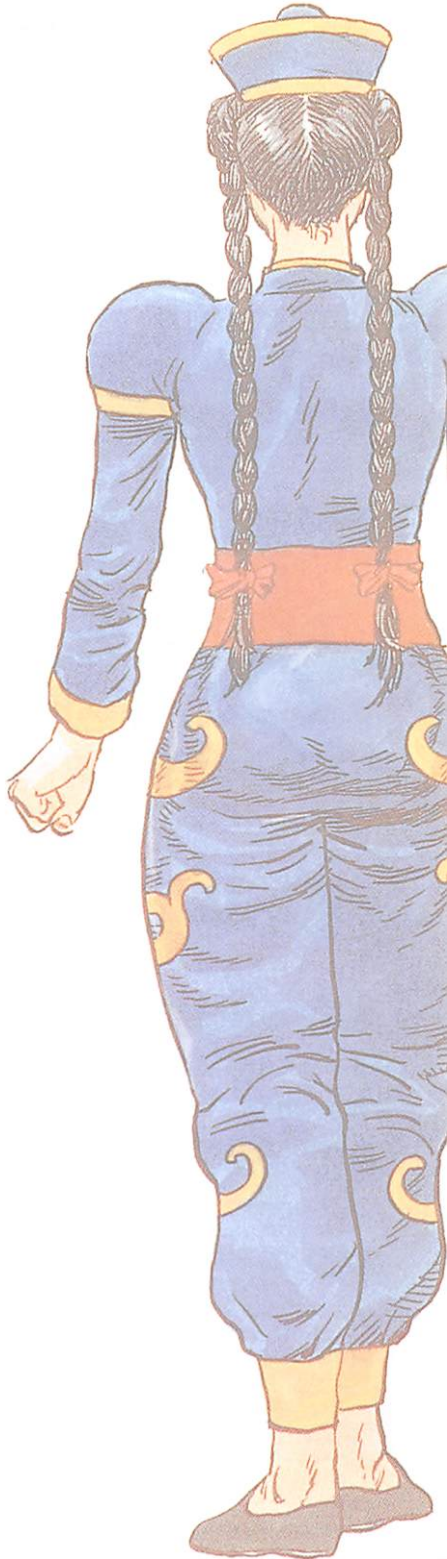
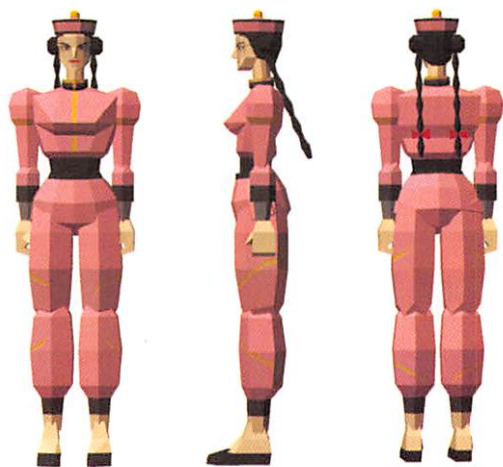
STORY

パイは、中国の著名な料理家であり、最強の武闘家といわれていたラウ・チェンの唯一の娘として生まれた。燕青拳の門下である紫燕武館の師範代であった父ラウは、娘パイにも己の分身となるべく拳術の英才教育をほどこしていった。その結果、パイは父と同等かそれ以上の才能を発揮し燕青拳を修得していったが、それと同時に、家庭を省みず拳の道のみに生きる父親に対し憎しみの念を抱くようになる。そして、その細い絆は、パイの母親が過労で死亡するに至って決定的に切れてしまう。……それから5年後、香港でアクションスターとなったパイは、父ラウが格闘トーナメントに出場することを知り、自らもトーナメントへの出場を決意したのだった。打倒ラウを誓って……。

PAI

PROFILE
Name:PAI CHAN Country:HONG-KONG
Sex:FEMALE Birthday:5/17 Age:18 Blood Type:O
Stature:166cm Weight:49kg B/W/H:84/54/88
Fighting Style:Ensei-Ken
Job:Action Star Hobby:Dancing

パイの基本的戦術
パイの流派である燕青拳は、スピードと奇想天外な動きを基本とする拳法だ。ゲーム中においてもその特徴は再現されており、相手の攻撃を受け流して投げたり、上下段に変化するす速いコンビネーションなどを得意とする。ただし、一発当たりのダメージが小さく、中段攻撃が不足（中段キックと大ジャンプキック1のみ）しているため、勝ち続けるのは難しいかもしれない。スピードを活かし相手の裏をかく、読みの鋭さが要求される難易度の高いキャラクターだ。

PAI

旋風牙（せんぷうが）　Ⓚ＋Ⓖ

上段　20〜40

大振りの廻し蹴り。足のさきのほうで当たるほどダメージは大きい。わりと強力な技だが、空振りするとスキが大きすぎる。相手が突っ込んでくるところに合わせるなど先読みが必要。

燕旋蹴（えんせんしゅう）　

旋風牙の下段攻撃版。旋風牙ほどではないが、やはりスキは大きくなりがち。相手が上段攻撃を中心に攻めてきてたら、すかさず狙おう。この足払いがヒットすれば相手はダウンする。

腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）

足元から振りあげるように出す回し蹴り。しゃがんだ姿勢から✚ボタンを離してⓀボタンという入力は難しいが、下段パンチからの連係だと出しやすく決まりやすい。よく狙って出そう。

背転腿（はいてんきゃく）　⇙Ⓚ

いわゆるバク転キック。しゃがみガードの相手にはダメージを与えられないが、少しでも手を出せばヒットする。相手が突っ込んでくるのを、先読みして出せればベストだろう。

裏旋腿（りせんたい）　⇙⇙Ⓚ

通常のバク転のあと上の背転脚を出す技。とくに使い道のない技だが、バク転で逃げるのを追いかけてきて投げようとする相手には有効。たまに当てることができるとスッゲエ嬉しい。

雷陰掌打（らいいんしょうだ）　⇧Ⓟ

分類を見てわかるとおり相手がダウン中にしか出せないダウン技。入力タイミングと相手の起き上がりかたしだいで、何発でも入れられるときもある。ただし一発のダメージは小さい。

転身捜倒（てんしんそうとう）　(近) Ⓟ＋Ⓖ

パイの基本投げ。相手はすぐ近くに倒れるので、上の雷隠掌打や通常のダウン攻撃（⇧Ⓟ、⬆Ⓟ）なども成功しやすい。しゃがんだままでも出せる技なので、上段攻撃の空振りを狙え。

旋風燕陣（せんぷうえんじん）　(近) ⇦⇨Ⓟ

相手の足を引っ掛けて押し倒すような投げ技。技をかけたあとパイが大きく前方に転がるため、自爆リングアウトの危険性もある。相手が何か技を出していると、下の燕旋擺柳になる。

燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）　相手の攻撃に⇦Ⓟ

この投げは特殊で、相手の攻撃をつかんで投げるものだ。基本的に投げられるのは上段攻撃だが、一部の中段、下段も投げられる。攻撃がパンチ系かキック系かで投げかたが変わる。

天地頭落（てんちとうらく）　(近) ⇨⇩Ⓟ

相手の首根っこをつかんで投げる、DDTのような技。後方に相手を大きく投げ飛ばすので、リング際に追い詰められて使うと、逆に相手のリングアウトを狙うことができる。試してみよう。

倒身陰掌（とうしんいんしょう）

（近）⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

相手の足を掛けて倒したあと正拳突きを決める技。⇨⇨のコマンドを含むためか、思ったより遠くからでも成功する使いやすい技だ。ただし、最終ダメージが正拳突きの15ポイントなので、相手はすぐに起き上がってくる。ダウン攻撃はほぼ不可能だ。まれに正拳突きが空振りすることもあるが、そのときは雷隠掌打を連続して出せば当てられることがある。

連拳腿（れんけんたい）

ⓅⓀ

アキラの環捶腿と同じように、相手の攻撃をガードしたあとの反撃技としては最適。とくにパイの基本技は8人のなかでもっともスピードが速いグループに属するので、その成功率も高い。さらに、パイの通常キックはダメージ30以下なので相手のダウンを奪えないが、パンチをはさんで勢いがつくせいか連拳腿のキックはダメージが30。つまり相手のダウンを期待できるのだ。

連掌（れんしょう）

ⓅⓅ

パンチを2連発する技で、そのスピードの速さは天下一品。後述の雷撃掌やその他のコンボを折り混ぜながら使えば、慣れない相手は反撃のタイミングを失ってしまうだろう。ただしパイのパンチは一発が軽いため、相手が硬化時間から解けるのも速い。あまり単調に使っていると、相手にしゃがまれてかわされたあげく、下段攻撃や投げの餌食となってしまうだろう。

双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）

ⓅⓅⓀ

パンチ2発のあとキックを出す技。連拳腿や連掌とあまり変わりがないようだが、最後のキックが押しだす感じで出るため、リング際で相手のリングアウトを狙うときなどに使える。

雷撃掌（らいげきしょう）

ⓅⓅⓅ

パンチ3発のコンボ。パンチを連打するだけで出る技なので、初心者のパイ使いの得意技と言えよう。上級者も、後述のⓅⓅⓅⓀ系のコンビネーションと折り混ぜて使えば効果は大きい。

PAI

連環転身脚（れんかんてんしんきゃく） ⓅⓅⓅⓀ

連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく） ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ

連環背転脚（れんかんはいてんきゃく） ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ

■ⓅⓅⓅⓀ

連環転身脚は、パンチ3発のあと回し蹴りを出す技だ。最後のキックが当たると、相手はキリキリ舞いしながら横に吹き飛ぶ。ということは、リングアウトを狙うには適さない技だ。最後のキックをかわされたときのスキも異常に大きい。

■ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ

連環転身掃脚は連環転身脚の最後のキックを下段にしたものだ。そのため相手に完全に回避されることは少ないが、ガードされた場合にはスキが大きくなる。相手がしゃがまないように心理的に追い詰めてから出すべき技だろう。

■ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ

連環背転脚は、連環転身脚の最後のキックをバク転キックにしたもの。中段系の攻撃のうえ、攻撃後に後退するのでリスクは少ない。ただし、バク転キックにいく直前に、投げられる可能性のある硬化時間が一瞬ある。乱発は禁物。

連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）　Ⓟ（ヒット後）Ⓚ＋Ⓖ

　この技はパンチと廻し蹴りの連続技で、最初のパンチが当たってからⓀ＋Ⓖを入力するという特殊なコマンドを持つ。通常のパンチよりさらに短い硬化時間で廻し蹴りが出るため奇襲効果も高い技だ。しかし、硬化時間が短縮できるとはいえ0.1秒程度のことだし、空振りしたあとのスキが大きいのは通常の旋風牙と変わりはない。あくまで奇襲技だというのを頭に置いて使おう。

連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）　Ⓟ（ヒット後）⬇Ⓚ＋Ⓖ

　連拳旋風牙の応用で、パンチから下段廻し蹴りを出す技。連拳旋風牙と違って空振りの心配はないし、奇襲効果ということを考えると上段から下段へと変化するこちらのほうが成功率はより高くなるだろう。また、空中に跳んだ相手をパンチで迎撃したときに、⬇Ⓚ＋Ⓖを反射的に入力すると、相手が地面に着地する前に燕旋蹴がヒットして追加ダメージを与えられる。

コンボ始動ジャブからのコンビネーション　(近) ⇨⇨Ⓟ……

　パイのコンボ始動ジャブからのコンビネーションは、アキラと違って⇨⇨Ⓟのコマンドから入る。つまり、クイックフォワードから普通にⓅⓅⓀと入力すればいいわけで、簡単といえば簡単である。ただし、相手に近い距離（約1.5メートル以内）で入力しないと、普通に連環転身脚が出てしまうのが難点である。

　使いかたとしては、まずパンチ一発のダメージが大きいので、単純にダメージ増加を狙うことができる。また⇨⇨ⓅⓅⓅⓀの場合、最後のキックが当たると相手は後方に吹き飛ぶので、リングアウトさせることを目的として使うという手もある。どちらにしても、上段攻撃はしゃがまれると最後なのを覚悟して使う必要があるだろう。

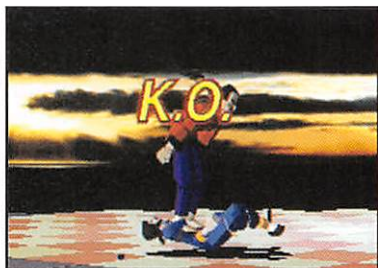
技名	コマンド	ダメージ
冲捶（ちゅうすい）	⇨⇨Ⓟ	12
連拳腿（れんけんたい）	⇨⇨ⓅⓀ	12+30
連拳（れんけん）	⇨⇨ⓅⓅ	12+12
連環側腿（れんかんそくたい）	⇨⇨ⓅⓅⓀ	12+12+30
連環拳（れんかんけん）	⇨⇨ⓅⓅⓅ	12+12+12
連環裏腿（れんかんりたい）	⇨⇨ⓅⓅⓅⓀ	12+12+12+30

Diary of gainning strength

本田やよいの強まり日記 私とPPPK

本田やよい……月刊ファミコン通信の人気女性編集者。誌面では『ぷよぷよ』の女王として名を馳せるも、対戦格闘ゲームはズブの素人。今回"女性キャラクターだから"という理由だけで、パイの強まり日記を書くハメに。「あたしはずえったい格闘ゲームに向いてない！」と言い張っていたが……？

イラスト：梅津昌代

あたしは対戦格闘ゲームが苦手だ。こんな本に原稿を書いておきながらそんなことを言ってる場合ではないかもしれないが、苦手なものは仕方がない。必ず攻略法のあるコンピューターを相手にするのと違って、対戦の場合は相手が何をしてくるかまるで判らないのだ。しかも格闘ゲームだ。ボタンをたくさん使う。あたしときたら、せいぜい「Aで決定・Bでキャンセル」くらいしか覚えられない。だから対戦ゲームでも、『ぷよぷよ』は得意だ。ボタンをふたつしか使わないからである。話がずれてしまった。とはいえ、この次世代ゲーム機ラッシュの昨今、苦手だと言ってすませるわけにはいかなくなってきたようだ。あたしは意を決し、『バーチャ』上達の道を、極めてみることにした。選んだキャラクターはパイ。いや誰でもよかったんだけどねべつに。なんとなくね。

前日 PM8:00

悔

ファミ通のデザイナーと軽く腕試し。彼も初心者らしい。アーケード版を何度か遊んだことのあるあたしだ。勝てないわけはないだろう。そう思っていたのはほんの5秒だった。負けまくった。すげー悔しい。「つまんない」と叫ぶ。担当者が悲しそうな顔をする。後ろめたい。

PM3:00

こうなったら本腰を入れて技を学ぼうと、絶賛発売中の『バーチャファイターマニアックス』を熟読しながら、ひとりで技を出してみる。さすが1800円もする本だけある。あたしにも気持ちいいくらい技がバヒュバヒュ出せる。ⓅⓅⓅⓀを覚え、それのみでジャッキーを倒す。

PM4:30

喜

ようやくすべてのボタンの位置を覚えた。でも意識して出せる技はいまだにⓅⓅⓅⓀのみ。しかもサラと戦ってボコボコにやられてしまった。腹のたつ金髪女だ。悔しがっていたら、ガードボタンを活用せよとアドバイスを受ける。お言葉に従ってみる。勝てた。いい気味だ。

歓

かなり自在に技が出せるようになってきた。ⓅⓅⓅ⬇Ⓚも楽勝で出せる。有頂天になっていると、渋谷洋一が「ぜひ一戦」と参加してきた。何度か回されつつ、⬇Ⓚ+Ⓖなども使ってなんと勝利。「なんか設定が変だよ」と捨て台詞を残し去る彼。すげー嬉しい。けど手が痛い。

PM6:00

腐

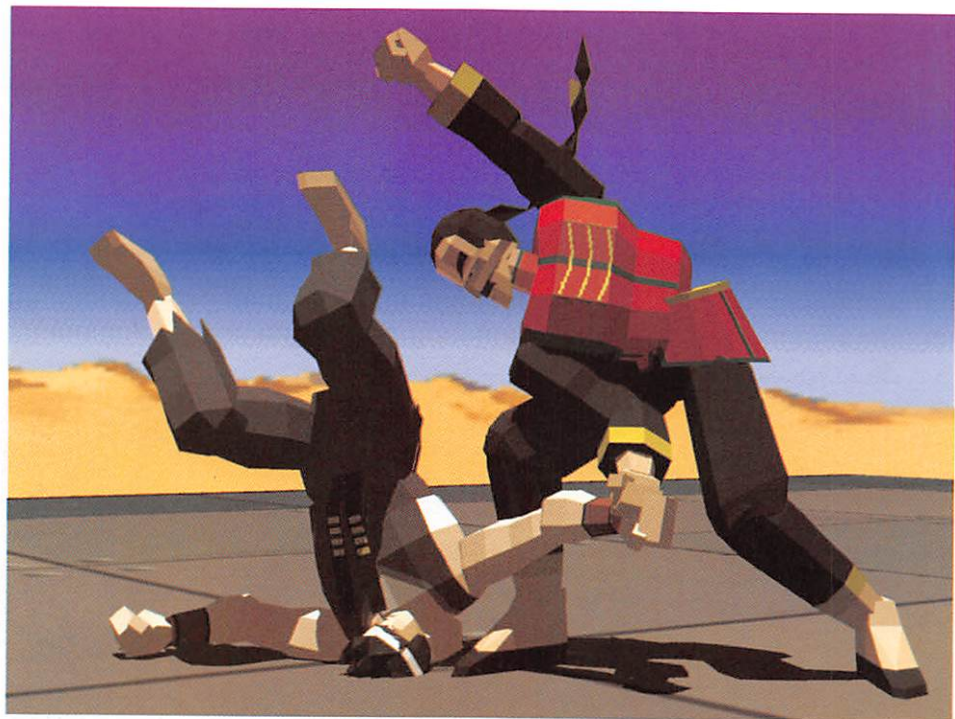
本格的に手が痛い。右手の肘から上が動かなくなってきた。なんでみんな何時間も平気でやってられるのか。しかもラウとアキラに勝てない。何度も踏まれ、押し出され、それでもどうしても勝てない。すげー頭にくる。もういやだ。パッドを放り出してくるみパンを食う。

PM6:45

もう一度最初からやり直すことにする。たった2時間前まで苦戦していたサラやカゲを楽勝で倒す。しかもラウとアキラにⓅⓅⓅ⇘Ⓚ（踏みつけなし）が有効なことに気づく。アキラを9戦目で倒し、ついにデュラル戦。……が、なんとストレートで勝っちゃった。弱ぇやコイツ。

技を出すどころか、パンチボタンがどれだかすらまるでわからなかったあたし。それが狙った技を出せるようになった。こりゃすごい進歩だ。もう新宿ジャッキーだって倒せるかもしれない。そうなりゃ決定的に日本一だ。なんてな。調子にのってんじゃねえよ、って？　ごめん。

結論から言うと、このあと編集部内の人間何人かと対戦したんだけど、やっぱり負けまくった。しかもこの日の無理がたたって腱鞘炎を起こしてしまい、当分ゲームはおろか、ワープロすらまともに打てなくなってしまった。上手い人に言わせると、無駄な力が入ってるから腕が痛くなるわけで、それがなくなれば本当に強くなったことになるらしい。腕の痛みがおさまったら、今度こそ力を入れずに上達できるように頑張ってみようかな、と思っている。ところで、パッドでプレーしてると、左手の親指の真ん中あたりがパッドの縁でこすれて痛くならない？　あたしの白魚のように華奢な手はにも豆ができてしまった。誰かバーチャスティック買ってくれないかな。

連

LAU CHAN ラウ・チェン

STORY

ラウは中国大陸北部山東省に生まれ、北派少林拳の流れをくむ燕青門下の紫燕武館において、幼少の頃から拳術を学んでいた。彼は歳長ずるにつれその才能を発揮し、若くして同武館の師範代として大陸各地にその名を轟かせた。同時に本職の料理人としても高い評価を受け、もはや立派な成功者として疑うものは誰もいなかった。しかし、ラウはそれに満足せず、さらなる至高の味と究極の拳法を求めたのだった。過労で妻が死に、ひとり娘のパイが家出するに至ってもだ。その後、彼は仙山に登り失伝された拳法"虎燕拳"を学ぶ。そして今、体得した拳の威力を見んがため、ラウは格闘トーナメントの出場を決意したのだった。

LAU

PROFILE
Name:LAU CHAN　Country:CHINA
Sex:MALE　Birthday:10/2　Age:53　Blood Type:B
Stature:169cm　Weight:76kg　B/W/H:98/89/92
Fighting Style:Koen-Ken
Job:Chinese Cook　Hobby:Chinese Poem

ラウの基本的戦術

ラウの闘いかたの基本は、嵐のような連打！　これに尽きるだろう。ひたすら連打連打で押され続けた相手は、気がつくとリングの外に叩きだされていることだろう。下手にあらがうと鋭い掌打で宙に跳ばされ、地面に足をつくことなく場外まで運ばれる。また、初心者が意外に気付かないのが投げ技の強力さだ。転身巴咽掌（てんしんはいんしょう）という投げ技は、すべての投げ技中1、2を争うダメージ量を誇っているのだ。機関車のように突き進む連打攻撃と、相手の不意を突く投げ技との緩急を使い分け、究極の拳法家としての名を辱めないラウ使いを目指してほしい。

LAU

斜下掌（しゃかしょう） ⇘Ⓟ

掌底を前につき出すようにして出す技。中段攻撃なのでしゃがみガードの相手にもヒットし、カウンターを取れば相手は宙に浮く。後述の斜下掌コンボでリングアウトを狙おう。

斜上掌（しゃじょうしょう） ⬊Ⓟ

中段 20

掌底を下から持ち上げるようにして出す技。しゃがみガードに徹されると空振りするが、カウンターの場合は斜下掌より高く相手を飛ばす。コンボにつないでリングアウトを狙おう。

肘撃（ちゅうげき） ⇨Ⓟ

斜下掌や斜上掌のように相手を浮かす効果はないが、スピードの面で優れている。技のリーチにさえ注意していれば、相手の突進を止める役にも立つ。とっさの反撃には肘撃のほうがいい。

腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく） しゃがみ→立ちⓀ

下から振り上げる破壊力のある蹴り。中段攻撃だがしゃがみガードに徹されると当たらず、相手が下段攻撃をしようとしたときのみヒットする。相手の攻撃への反撃として使おう。

烈火虎尖脚（れっかこせんきゃく） ⇙Ⓟ

見た目は小ジャンプキック1と同じだが､技のあとのスキが少なく、ほかの技につなげやすい。中段の属性を持ちしゃがんだ相手にヒットするが、しゃがみガードだと防御されてしまう。

旋風牙（せんぷうが） Ⓚ＋Ⓖ

大振りの廻し蹴り。基本的にパイの同名の技と同じだが、ダメージはこちらのほうが大きい。空振り時のスキが大きく、先読みが必要な点は同じなので、相手の動きをよく見て使おう。

燕旋蹴（えんせんしゅう） ⬇Ⓚ＋Ⓖ

旋風牙の下段攻撃版。これもパイの同名の技と基本的に同じ。ただし、ラウは連打系の技が抱負で、相手はしゃがみガードでかわそうとする。そのため燕旋蹴の成功率は低いようだ。

虎脚背転（こきゃくはいてん） ⇘Ⓟ

いわゆるバク転キック。しゃがみガードの相手にはダメージを与えられないが、少しでも手を出すとヒットする。技の直前にスキがあるので、突進する相手に対し中距離で出すのがベスト。

離旋腿（りせんたい） ⇘⇘Ⓚ

1回バク転を出したあと、虎脚背転を出す技。Ⓚボタンを少し遅めに押すと成功しやすい。ただし、うまく出せたとしても、それほど効果はない技である。あまり使うことはないだろう。

肩車頭落（けんしゃとうらく） （近）Ⓟ＋Ⓖ

相手を肩にかついで頭から落とす、ラウの基本投げ。相手がすぐそばに倒れるためダウン攻撃が決めやすそうだが、ダメージが少なく回避されることも多い。用心したほうがいいだろう。

柳車旋転（りゅうしゃせんてん） 近 ⇦Ⓟ

相手を後方に投げ飛ばす技。リング際に追い詰められたときには、逆転リングアウトを狙える。自分も一緒に倒れてしまう技なので、ダウン攻撃を決めるのは難しいだろう。

転進巴咽掌（てんしんはいんしょう） 近 ⇦⇨Ⓟ

たいへんダメージが大きい投げ技。これを決めるとダウン攻撃の大きいほうが狙える。またコマンド入力に失敗しても、肘撃か柳車旋転が出るため、使いやすい。ガンガン狙おう。

連拳旋風牙（れんけんせんぷうが） Ⓟ（ヒット後）Ⓚ＋Ⓖ

上段パンチを１発当てた直後に旋風牙を出す技。最初に出すパンチは通常より硬化時間が短いため、続く旋風牙が連続して決まりやすい。ただし、コンビネーション技ほど速くはないので、途中で打撃技や投げ技で反撃されることもある。また技のあとのスキも大きいので、連続して使用するのは控えたほうがいいだろう。どうしてもというなら後述の連掌旋風牙のほうを使うべきだ。

連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう） Ⓟ（ヒット後）⬇Ⓚ＋Ⓖ

連拳旋風牙と同じように、1発パンチを当ててからのコマンド入力が必要な技。ただし、こちらは2発目が下段廻し蹴りとなる。上段から下段と技が散るため、連拳旋風牙よりも成功率は高いといえるだろう。技を出そうとしたときの相手の状態により、後述の連掌燕旋蹴と使い分けることができたら完璧。最初に相手が立っていたら、こちらの連拳燕旋蹴を使おう。

連掌旋風牙（れんしょうせんぷうが） ⬊Ⓟ（ヒット後）Ⓚ＋Ⓖ

連拳旋風牙の最初のパンチが斜上掌に変わったもの。斜上掌で相手のガードを外したところに旋風牙がヒットするため、連拳旋風牙より優れた技である。ただし、相手がしゃがみガードに専念してると斜上掌が空振りするため、大きなスキを見せることになってしまう。また斜上掌は出るまでのスキも大きい技なので、使うタイミングは限られてしまうだろう。

連掌燕旋蹴（れんしょうえんせんしゅう） ⬊Ⓟ（ヒット後）⬇Ⓚ＋Ⓖ

連掌旋風牙の下段攻撃版。まず斜上掌で相手を立ち上がらせておいてから燕旋蹴を仕掛けるため、成功率はかなり高い技だろう。ただし、連掌旋風牙と同じく、最初の斜上掌はしゃがみガードに専念する相手にはヒットしないので注意しよう。相手が下段攻撃中心で、しゃがんだ状態でガードしていないことが多いなら、比較的効果は高い。なんにせよ相手の状態をよく見ることが肝心。

LAU

斜上掌（しゃじょうしょう）その2　Ⓚ（ヒット後）Ⓟ

この斜上掌は、ある特殊な条件下でのみ出すことができる。まず回し蹴り以外のキックを相手に当て、その直後にパンチボタンを押すと、なぜか斜上掌が出てしまうのだ。そのままパンチボタンを連打すれば後述の斜上掌コンボが簡単にできるというわけ。この場合キックは相手にガードされても問題ない。１発目を烈火虎尖脚にすると一連のコンビネーションが簡単にできあがる。

連拳腿（れんけんたい）　ⓅⓀ

パンチとキック1発ずつのコンビネーション。ほかのキャラクターと同様に、相手のスキの大きい技をガードした直後に出すのが効果的だ。ラウは4段5段のコンビネーションが抱負で、つい欲張ってしまいがちだが、反撃後のリスクを少なくするためにはこの連拳腿も使いこなす必要がある。相手が立ちガードでかわすようになったら、フェイントとして連拳燕旋蹴を折り混ぜていこう。

連掌（れんしょう）　ⓅⓅ

パンチ2発のコンビネーション。すでに説明したが、コンビネーションが豊富なラウを相手にすると、相手はしだいに守りに徹するようになる。そこで、この連掌の出番が回ってくる。コンビネーションにくると見せかけ、パンチ2発で止めておいて投げ技を仕掛けるのだ。相手にパンチが当たれば一種のパンチ投げになるし、ガードに徹していても半歩進めば投げが決まるだろう。

双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）　ⓅⓅⓀ

パンチ2発とキックのコンビネーション。パイと同じく、もうひと息で相手がリングアウト、という局面で使うと効果が高い。ほかのコンビネーションとの合い間に混ぜて使おう。

雷撃掌（らいげきしょう）　ⓅⓅⓅ

パンチ3発のコンビネーション。この技の直後に下段パンチや中段キックを出し、相手が反撃しようとしたらまたⓅⓅⓅ。初心者相手なら、これだけでも十分に勝てるはずだ。

連環転身脚（れんかんてんしんきゃく） ⓅⓅⓅⓀ

連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく） ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ

連環背転脚（れんかんはいてんきゃく） ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ

■ⓅⓅⓅⓀ

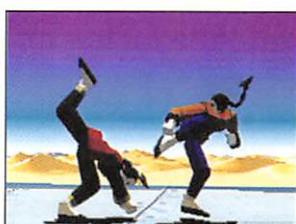
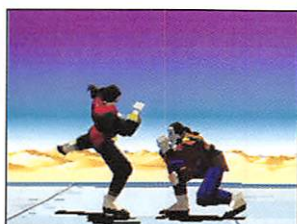
ラウの連環転身脚は、基本的にパイの持つ同名の技と同じである。ただしスピードで劣るぶん、最後の回し蹴りをかわされる確率がさらに高い。初心者相手でもなければ、スナオに当たってくれることはない。ぜひ右のふたつの技を覚えてほしい。

■ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ

連環転身脚の最後のキックが下段廻し蹴りになったもの。完全に回避されることはまずないが、相手にガードさせた場合でもスキは大きい。１回ガードされたら、ムキにならずにほかの技に切り換えないと、手痛い反撃をそのうち喰らうだろう。

■ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ

連環転身脚の最後のキックが虎脚背転になったもの。技の直後に後ろにさがるため、反撃されることは少ない。ただし、しゃがみガードの相手に空振りをすると、バク転の着地直後に反撃を喰らう。相手の状態をよく見て使用する必要がある。

LAU

斜下掌からのコンビネーション ⇙ⓅⓅⓅⓀほか

斜上掌からのコンビネーション ⬋ⓅⓅⓅⓅⓀほか

■斜下掌コンボ

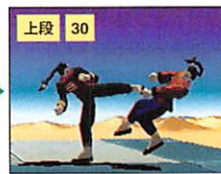
斜下掌からのコンビネーションには下の6つのパターンがある。通常のコンビネーションの1発目が斜下掌になったと思えばいい。しゃがんでいる相手も立ち上がらせるため使い勝手のいいコンビネーションになっている。ただしガードされたあとのスキは、通常のコンビネーションと変わらないので注意しよう。

技	コマンド
連掌（れんしょう）	⇙ⓅⓅ
連掌旋風腿（れんしょうせんぷうたい）	⇙ⓅⓅⓀ
雷撃掌（らいげきしょう）	⇙ⓅⓅⓅ
連掌転身脚（れんしょうてんしんきゃく）	⇙ⓅⓅⓅⓀ
連掌転身掃脚（れんしょうてんしんそうきゃく）	⇙ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ
連掌背転脚（れんしょうはいてんきゃく）	⇙ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ

■斜上掌コンボ

斜上掌からのコンビネーションは下の8つ。通常コンビネーションの直前に斜上掌が加わった形になり、カウンターで入ると相手をお手玉のように運んでいける。最高で5段攻撃になるというのも魅力である

技	コマンド
斜上掌·冲拳	⬋ⓅⓅ
斜上掌·連拳腿	⬋ⓅⓅⓀ
斜上掌·連掌	⬋ⓅⓅⓅ
斜上掌·双拳旋風腿	⬋ⓅⓅⓅⓀ
斜上掌·雷撃掌	⬋ⓅⓅⓅⓅ
斜上掌·連環転身脚	⬋ⓅⓅⓅⓅⓀ
斜上掌·連環転身掃腿	⬋ⓅⓅⓅⓅ⬇Ⓚ
斜上掌·連環背転脚	⬋ⓅⓅⓅⓅ⇘Ⓚ

コンボ始動ジャブからのコンビネーション (近) ⇨⇨Ⓟ……

ラウのコンボ始動ジャブからのコンビネーションは、パイが使うそれと同じである。技の名前、性能、特徴、すべて変わらない。近い間合いでないと技が出ないところまで同じ。しかし、パイの場合はまだ使いどころがあったこの技も、豊富なコンビネーションの持ち主であるラウの前では役立たず。とくに使う必要はないだろう。

Diary of gainning strength

ジョルジョ中治の強まり日記

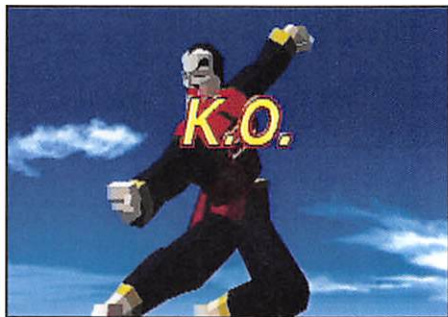
ジョルジョ中治……週刊ファミコン通信の人気編集者。激務により身体はもはやボロボロ。入院生活も数えきれぬほど繰り返すが、本人はいたってノンキ。マンガに登場したりテレビに出演したりと大活躍の三十男だ。『バーチャファイター』との出会いは以下のとおり。まさに、"歩くおやじラウの法則"である。

イラスト：荒井清和

おやじラウの魅力にとりつかれた30男の悲哀

○月△日　とあるゲーセンで『バーチャファイター』を見かける。なんかしらんが、キャラクターのあのポワポワとした動きが気にかかり筐体の前に立ち止まってしまった。さっそくプレイしようと思ったけど、髪の赤いバンドマン風の兄ちゃんが占領して動かないので、とりあえず後ろで見てることにした。

「あっ、笑った！」。見ているおいらも思わずつられて笑みがこぼれてしまう。上司の失敗に蔭でほくそえむ陰険で不敵な"ニヤリ笑い"……彼こそ、日々求めて止まない"おやじ"のヒーローのように思えた。彼なら日頃のうっぷんを晴らしてくれるにちがいない。鼻の下に髭をはやした中国風のおっさん。彼の名はラウ。

操作方法がよくわからないのでボタンをメチャクチャに連打してみた。なんと、思いどおりに動いているのかどうかもわからないまま勝ってしまった。そして、再びあの"ニヤリ笑い"とポーズ。当分のあいだ彼につき合うことになりそうな予感。

○月×日　仕事をサボッてまっ昼間からラウに会いに行く。今日のテーマはダウン攻撃だ。あの跳躍力。若々しいまでの躍動感。歳を気にするようになった"おやじ"にとって、あれほどうらやましく勇気づけられるものはない。さっそく練習せねば……。

⬆Ⓟを入力した瞬間、背中をまるめて宙を飛ぶラウをうっとりと眺める午後の昼下がり。至福のときを己れの技量のみで味わうことが出来るのはすべてラウのお蔭だ。そう考えると、自分の入力ミスであのカッコよさを台無しにしてしまうのは申しわけなさすぎる。いかなるときにも正確に出せるよう練習するのが"おやじラウ"に与えられた使命なのだ。そう言えば腰が砕けたように力なくチョップを出すラウには、くたびれた中年の悲哀みたいなものを感じてしまうもんなあ。

○月□日　"真昼の特訓"にも飽き、そろそろ自分の実力を試してみたい欲求にかられ夜の盛り場へ。対戦台の前に座るのは始めてなので緊張をほぐすためアルコールも少々。気弱そうな少年がひとりで黙々とプレイしている向い側に席を見つけ、いざ出陣!!

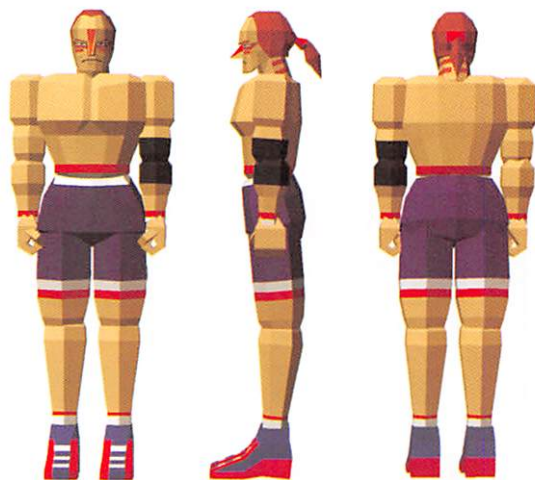
いきなりのⓅⓅⓅⓀ。すべり出しよく特訓の成果が結果となって表われる。弁髪を振り乱し一回転するラウを対戦台で見ることができようとは!?　たぶん相手はそれほどうまくないんだろうけど、それでも気分のいいもんである。こんな"おやじ"が若者だらけのゲームセンターで自己主張できることをラウに感謝しなければ。

ひと度慣れてしまうと2回も3回も同じこと。ひとしきり対戦プレーを楽しんでから帰路につく。戦績は芳しいものではなかったが、デビュー戦に華々しく連掌転身脚を披露できただけでも御の字。今夜は眠れそうにない。

爆

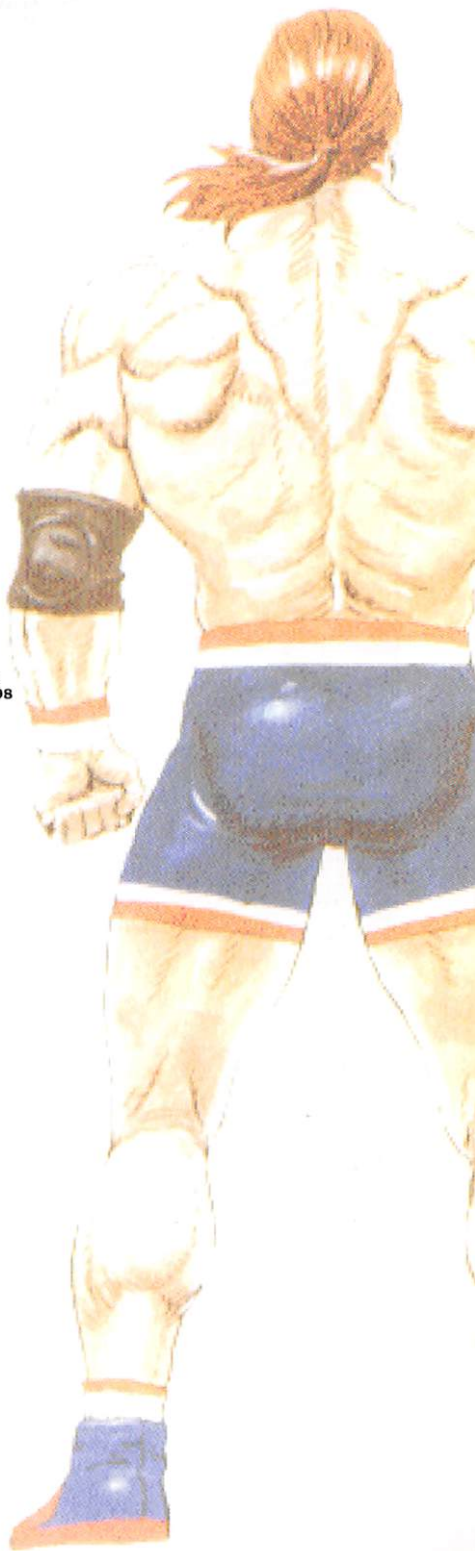
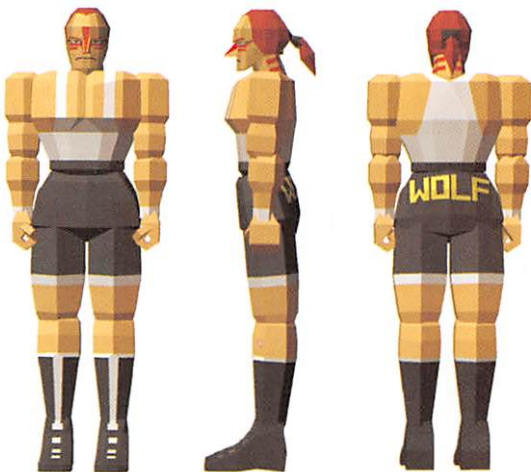
WOLF HAWKFIELD ウルフ・ホークフィールド

STORY

ネイティブ・アメリカンを祖先に持つウルフは、カナダの大自然で林業と狩猟を生業としていた。そんな彼が、あるとき有名なプロレスのプロモーターと運命の出会いをする。恵まれた身体と怪力の持ち主であったウルフがプロモーターの目に止まらぬわけもなく、ウルフはプロレス界への電撃デビューを果たし、一躍プロレス界のスターダムにのし上がった。だが、何度かの防衛戦のあと、ウルフは無敗のままベルトを返上。強敵を求めてさまざまなプロレス団体を転々としたが、ウルフを満足させるライバルは出場せず、飢えた狼の不敗神話のみを残しプロレス界を去ったのだった。そして今、ウルフはまだ見ぬライバルを求め、格闘トーナメントへの出場を決意する……。

WOLF

PROFILE
Name:WOLF HAWKFIELD　Country:CANADA
Sex:MALE　Birthday:2/8　Age:27　Blood Type:0
Stature:180cm　Weight:100kg　B/W/H:123/92/98
Fighting Style:Professional Wrestling
Job:Wrestler　Hobby:Karaoke

ウルフの基本的戦術
さすがに元プロレスラーだけあって、ウルフの得意業は投げ技である。基本投げ（Ⓟ+Ⓖ）のブレーンバスターは、全キャラクターの基本投げの中ではもっともダメージが多い。またコマンド投げのジャイアントスイング（⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ）は全技中最大のダメージ100を誇るものだ。しかし、スピードで劣るCグループに属することもあり、投げに持っていくまでがひと苦労。いっけん力押しタイプに見えるものの、相手のスキをうかがう速い動きと判断力が要求されるキャラクターである。まさにパワー・アンド・スピードのアメリカンプロレスらしい個性の持ち主といえよう。

WOLF

ソニックアッパー　⇘Ⓟ

踏み込んでからアッパーを出すのでリーチは多少広め。だがアッパーが出るまでに少し時間がかかり、出たあともスキがあるので次の技につなぎにくい。たまに出して相手を立たせるようにしろ。

バーティカルアッパー　⬊Ⓟ

しゃがんだ状態からアッパーを出す。出したあとのスキも少なく普通に当たれば相手はのけぞるのでそのまま投げにつなげることができる。カウンターで入れれば相手を浮かすことができる。

ニーブラスト　⇨Ⓚ

出たあとのスキも少なく相手をかなり高く浮かすことが可能なとても使える技。浮かせたらショルダータックルやストレートハンマーからのソニックアッパーなど強力な連続技を叩きこめ!!

アックスラリアート　⇨⇨Ⓟ

相手の立ちガードを吹き飛ばしてダメージを与える。相手が立っていないと当たらない。リング際でこの技を出してしまい、空振りのあげくリングアウトしていくウルフをよく見る。とても情けない。

ショルダータックル　⇦⇨Ⓟ

かなり使える技。カウンターで入ればごっそり体力を奪うことができる。ただ相手がしゃがみガードしていると自分が後ろにふっとんでしまう。相手がリング際にいるときはあまり使うな。

ブレーンバスター　(近) Ⓟ+Ⓖ

全キャラの通常投げのなかで一番威力がある。最初は相手の隙を見つけたらすぐⓅ+Ⓖを入力する癖をつけよう。慣れてきて投げのタイミングがわかってきたらコマンド投げに切り替えろ。

ジャーマンスープレックス　(背後) Ⓟ+Ⓖ

後ろを取ったらすぐに走れ、後ろからつかみかかりそのまま後方へきれいな弧を描いて、相手を後頭部から地面に叩きつける。技を決めたその瞬間そこには美しい橋が掛かるはずだ。

ボディスラム　(近) ⇨Ⓟ

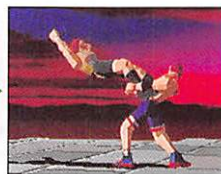
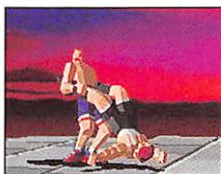
あまり使わない技、ローハンマーからアッパーを出そうとしてボディスラムになったりミスで出すことが多い。ジャイアントスイングを出そうとしてこれが出るととにかく悲しくなる。

スプラッシュマウンテン　(近) ⇘⬊Ⓟ+Ⓚ

最高の威力と使いやすさを誇る。入力方行が前方なのでコマンドを入力しながら投げ間合いに入ることができる。相手の技を避けた後やパンチを当てた後などそのバリエーションは豊富だ。

ダブルアームスープレックス　(しゃがみ) ⇗Ⓟ+Ⓖ+Ⓚ

しゃがんでいる相手を投げる技。通常の投げと見せかけしゃがんだ相手の動きを読みきって決めたときは最高に気持ちがいい!!　この技を使いこなし決めていくウルフは本当に華麗だ。

ジャイアントスイング ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ

すげえ、豪快、大迫力、ジャイアントスイングを見てウルフを使おうと決めたプレイヤー諸君も多いはずだ。だがコマンドの性質状、ジャイアントスイングを実戦で炸烈させるのは難しい。しかしこの技を完ぺきに使いこなしてこそ一人前のウルフ使いと言えるだろう。ちなみに、アーケード版ではジャイアントスイング決めてからリング際に倒れた相手に向けてドロップキックを出すと、その勢いで押し出すことができた。サターン版でも有効な技なので試してみよう。ジャイアントスイングを使わずにスプラッシュマウンテンしか使わない奴はウルフを使う資格はない、今すぐにウルフをやめてジェフリーにキャラ替えしろ!! だがジャイアントスイングだけを狙っているとパターンが単調になり動きを読まれてしまう。すべての技を使いこなし、バリエーション豊富に戦え!!

ハンマー・キック

ウルフの数少ないコンビネーションの一つ。ストレートハンマーからのハイキックという、とてもシンプルなコンビネーション。だからと言って弱いわけではない。このシンプルなコンビネーションもウルフの攻撃力ならばとても強力な威力を発揮する2発目のハイキックがカウンターで入れば60を越えるダメージを相手に見舞うことができる。投げと打撃をうまく使いわけろ。

ジャブ、ストレート

ジャブからストレートへのコンビネーション。いっけん地味だがつなぎに隙がなく、踏み込みながらパンチを出すのでリーチもありかなり使える技。下段、上段と攻撃をちらしながらこのコンビネーションを使え。カウンターで入った時はそのまま投げ技などにつながる。ライフの設定がノーマルの時などはこのジャブ、ストレートからのスプラッシュマウンテン、ダウン攻撃で試合が終わる。

1・2、アッパー

ジャブ、ストレート、アッパーのコンビネーション。ストレートからアッパーにつなぐまで時間がかかるのでその間に反撃を受けることがある。相手に読まれないように使う必要がある。

Diary of gainning strength
渋谷洋一とブンブン丸の 強まり日記

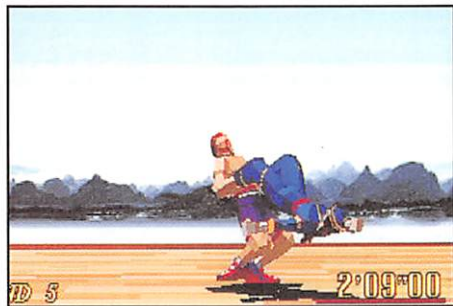
渋谷洋一（写真左）……熱い血潮のゲームライター。基板収拾マニアとしても有名。ついに先日『バーチャファイター2』の筐体購入に踏みきった強者。
ブンブン丸（写真右）……街角ゲーマー出身の新人編集者で週刊ファミ通に所属。『バーチャファイター』全国大会の関東地区予選で3位入賞の強者である。

ウルフ編 ～ポリゴンプロレスラーを愛した男たち～

渋谷洋一の場合

93年12月某日
今日、新宿かに道楽前のゲームセンター"スポラン"に、あの『バーチャファイター』が入るとの噂。パチスロ帰りにフラリと寄ってみた。見た瞬間"これだ！"と思った。俺が待ち望んでいた格闘ゲーム。このときから俺は、すでに魂を奪われていた。

1月某日
操るキャラクターはウルフに決定！　その悪そうな面と豪快な勝ちポーズが、いたく気に入った。DJのSHOJIとふたりで、新宿のゲーセンを徘徊。その日、ジャイアントスイングを初めて見て、感動する。俺もSHOJIも、完全にウルフの虜になった。

1月某日
うすは羽田（現在の新宿ジャッキー）が、デュラルを倒したと聞き、そのテクニックを教えてもらう。しゃがむと見せかけ、中段蹴りを誘う。ガードした直後エルボースピンキック。これがバッチリ決まる。だが、俺はウルフ。まだコンピュータのパイに苦戦している。

1月某日
下段ガードの重要性に気づき、パイに楽勝。同時に投げのタイミングをつかむ。

1月13日
六本木クラブ"イエロー"でワンナイトイベント『バーチャナイト』。閉店までやってしまう。このときは、レバーを真下から真横に素早く、交互にいれながらパンチボタンを連打。これでかなり勝てた。パンチとアッパーがランダムにバリバリ出ながら、ジリジリ進み、間合いが詰まればボディスラム（⇨Ⓟ）が自動的に出る。その後、起き上がりに投げを重ねるサラに負ける。

1月某日
起きあがりは後転でないと投げを重ねられてしまう、という事実をうすは羽田から聞く。そのままふたりで新宿西口のゲーセン"スポット21"へ。だがまた新たな課題が生まれる。ここでパンチと斜下掌を連打するラウに悩まされる。

1月某日
斜下掌ガード後、膝蹴り（⇨Ⓚ）や、先読みのしゃがみ投げ（Ⓟ＋Ⓖ）でなんとかなることに気づく。こうしてひとつひとつ問題をクリアーしていくことが大切だ。

1月某日
そろそろ動きの遅いウルフに不信を抱いてきた頃、噂されていたスプラッシュマウンテンをスポット21で見る。

2月某日
地元、成増でスプラッシュマウンテンの鬼を発見。のちにログインの村山誠一郎だということがわかる。ワンパンチスプラッシュマウンテンの開祖的存在であり、俺のスプラッシュマウンテンの師匠だ。

2月某日
影のマスクが取れはじめる。

4月某日
ワンプレイが100円になってから始めた奴らも、そろそろうまくなってきた。対戦相手には事欠かない。毎日、毎日、乱入対戦。執筆するコラムはすべて、『バーチャファイター』の事ばかり。「うおりゃああ！」というウルフの雄叫びを書き出しにしたコラムがいくつあったことか。この頃は牙を剥く新参者をちぎっては投げ、ちぎっては投げ、ブイブイいわせていたのだが……。

5月ゴールデンウィーク
新宿ジャッキーとともに攻略本『バーチャファイターマニアックス』の執筆活動に入る。代々木国立体育館で大型イベント"ライブUFO"開催。そこで催された『バーチャファイター』大会に出場。決勝大会へのチケットまでは手に入れたが……。

7月16日
川崎クラブチッタでワンナイトイベント"ポリゴンジ

ャンキー"。企画に参加していながら、当日も『バーチャファイター』ばかりプレイ。『バーチャファイター2』のデモや最新のCG映像を観て感動。ここ最近ウルフが弱まっていた俺だが、『2』もやるぞ！　と心に誓う。
8月10日
『バーチャファイターマニアックス』発売。だが、この本を執筆するために、ゲーセンへ通うことができず、ブランクをあけてしまった。リハビリに専念するが、もはやトップグループからおいてけぼりをくってしまった。継続は力なり、という言葉が身にしみる。だがゲーマーとしてのプライドにかけ、最前線復帰を狙う。決してあきらめない、不屈の精神。それさえあれば、いつの日か、バーチャロイドにだってなれるだろう。

ブンブン丸の場合

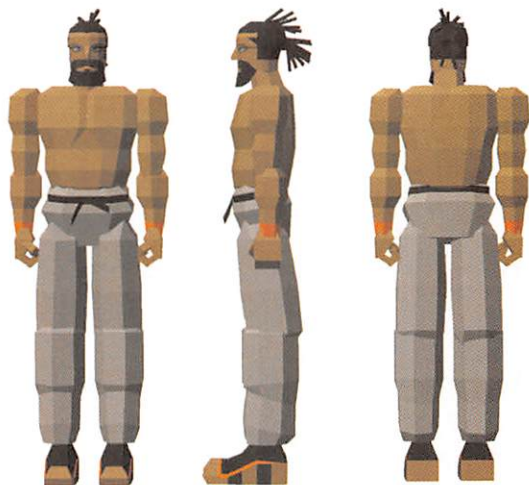
12月某日
地元のゲーセンに『バーチャファイター』登場、とにかくプレイしまくり、18の人間がこんなに金を使っていいのかというほど金を使う。
1月某日
生活費を残し、給料の大半を『バーチャ』につぎ込む。そのかいあってか地元では敵無しになる。使用キャラクターはウルフに決定。
1月某日
きっとプロレスラーだからレバー回転系のコマンドがあると思い、いろいろ試してみる。その結果……見事ジャイアントスイング発見!!　友人に自慢する。
3月某日
スプラッシュマウンテンを使わずに、ウルフのオリジナル技のジャイアントスイングだけで勝てるように、さまざまな連係技を開発。大ジャンプをしてドロップキックと見せかけ、そのまま着地直後にジャイアントスイングを出したり、相手の下段蹴り起きを読んで小ジャンプでかわしてジャイアントスイングなど。なかなか成功率も高く使えそうだ。
4月某日
週刊ファミコン通信の『バーチャファイターTODAY』のコーナーを読んで、ゲームセンター"スポット21"の存在を知る。体がゾクゾクする、まだ見ぬ相手に武者震いだろうか？　迷わず新宿に行くことを決意、待ってろよ新宿ジャッキー！
4月某日
ついにスポット21に行く、すさまじい熱気だ。まずは、とにかくプレイ。相手は、いかにも水商売風の男やサラリーマン風の男たち。なめてかかったらとても痛い目に合った。お返しとばかりに必殺のジャイアントスイングを連発。気がつくと周りの人間が俺に向かってなんかヒソヒソ言っている。どうやらこの店ではジャイアントスイングを実戦で使うやつはいないらしい。負け星が先行したもののなかなか気持ちのいい対戦ができた。
4月某日
"スポット21"来店3日目にして新宿ジャッキーと思われる人物発見、とにかく対戦する。ジャイアントスイングは決まるもののなかなか勝ちに結び付かない。
4月某日
スポット21の常連たちと仲良くなっていく。水商売風の男がのちに池袋サラと呼ばれることなど、このときは誰も気付かなかった。みんなはみんなで、俺のことをよく回す奴とか言ってたらしい。なんだかなあ。

5月某日
代々木で好例のイベント"ライブUFO"開催、その会場で行われた『バーチャファイター』大会に出場した。予選第一試合、スポット21で最強と噂される吉嶺氏と対戦、ぶっ殺すつもりで戦う、1ラウンド目にスプラッシュマウンテン炸裂、これは行けると思ったがスプラッシュマウンテンのダメージがなんと1センチ!? その後ジャイアントスイングを決めるが負け。どういうことか吉嶺氏に聞くと「たまにこういう現象が起こるんだよ」。ガーン、そ、そんな、なにも大会の時にならなくても……。その後会場で絶叫、「開発者呼んでこーい!!」。
結局大会はそのまま吉嶺氏が優勝、池袋サラの名を手に入れる。ちきしょう、あんとき俺が倒してたら……。これからの目標は打倒池袋サラだ。
8月某日
池袋GIGOの『バーチャ』大会に参加、池袋サラ、新宿ジャッキー、ほか諸々の強者が集まるこの大会で、なんと優勝することができた！　勝利の喜びに酔いしれる。ウルフでも大会に勝てることが証明できたのだ。
道のりは長かった。なぜ負けたか考え、そのたびに戦い方を変え、やっとここまでたどり着いた。強い奴を倒すことは、何でこんなに楽しいんだろう？　絶対の強さとはなんだろう？　このゲームの奥の深さというやつを俺はまだ解明してはいない。あぁ、これからも『バーチャファイター』を続けていけそうだ。

そして今
この本をみんなが手に入れるころ、『バーチャファイター』全国大会が行われているはずだ。とにかく強くなるために、いままでこのゲームをやり続けてきた。まだ見ぬ全国の強者どもよ待ってろ、おまえらみんな俺のウルフで潰してやるぜ。そして見つけてみせるぜ、絶対の強さってやつを……。

JEFFRY McWILD ジェフリー・マクワイルド

STORY

ジェフリー・マクワイルドは海の男だ。彼はオーストラリアの小島の漁師で、妻子とともに幸せな家庭を営んでいた。あるとき凶悪な鮫サタンシャークを倒すため、ジェフリーは意気揚々と船を出した。だが、あえなく敗北。船ごと海の藻くずと消えた。それから数週間後、ジェフリーは奇跡的に生還したが、船がなくては漁に出られない。サタンシャークへの復讐を誓い、己自身を鍛え上げるため……というのは建て前で、新しい船を作る費用を稼ぐため賞金目当てで格闘トーナメントへの出場を決意したのであった。ちなみに、ジェフリーの使う格闘技パンクラチオンは、高校の歴史の授業で知識を得て、そののち独学で修業を続け進化発展させた現代のパンクラチオンである。

JEFFRY

PROFILE
Name:JEFFRY McWILD Country:AUSTRALIA
Sex:MALE Birthday:2/20 Age:36 Blood Type:A
Stature:183cm Weight:111kg B/W/H:121/93/97
Fighting Style:Pancratium
Job:Fisherman Hobby:Reggae Music

ジェフリーの基本的戦術
ジェフリーが使うパンクラチオン、これは古代ローマ時代の格闘技であり、その名を考古学史上に残すのみの現代西洋格闘技の基礎とでもいうべきものだ。これは元来、打撃技と固め技と投げ技が一体となり、芸術の域にまで高められた格闘技である。ジェフリーが使うそれはあくまで我流であるが、打撃技と投げ技のコンビネーションという点では一致しているかもしれない。打撃でくるか投げでくるかを相手に悟らせず、常に自分のペースに相手を巻きこむことで、スピードの遅さをカバーすることが大切になってくるだろう。

JEFFRY

スマッシュアッパー ⇘Ⓟ

踏みこむようにして打ちだすアッパー。しゃがんでいる相手にも有効な技だが、技が出るまで時間がかかるので、下段パンチなどで止められやすい。少し離れたところから出そう。

バーティカルアッパー ⇘Ⓟ

中段 20

下から突き上げるようなアッパー。しゃがみガードの相手には空振りすることが多い。カウンターでヒットし宙に浮いた相手には、後述のエルボーハンマーで追い討ちをかけられる。

ダッシュエルボー ⇨⇨Ⓟ

相手のふところにダッシュしつつヒジ打ちを叩きこむ技。中段攻撃のうえリーチもあるので便利な技だが、技の前後ともに大きなスキがある。空振りは致命傷となるので注意しよう。

トーキック ⇩Ⓚ

つま先で相手を蹴り上げる技。しゃがんだ相手にも当たるが、予想以上にリーチは短く使いにくい。ただし、もし当たったら後述のトーキックスプラッシュという大技のチャンスだ。

ニーアタック ⇨Ⓚ

いわゆるヒザ蹴り。ジェフリーの技のなかでは、出るまでのスキが少なく使い勝手がいい技。また、ガードされても着地直後に投げを狙うと成功しやすい。覚えておこう。

ジャンプハンマー (大ジャンプ上昇中) Ⓟ

大ジャンプの着地の瞬間に両手を振り下ろして打撃を与える。中段に属するがしゃがみガードに徹されると当たらない。あくまでもフェイント的に使っていくしかないだろう。

ジャンピングナックル (大ジャンプ下降中) Ⓟ

大ジャンプの着地直後にパンチで打撃を与える技。ジャンプハンマーと同じく、しゃがみガードの相手にダメージは与えられないが、大きく相手を押すことができるため、スキは少ない。

バックフリップ (近) Ⓟ+Ⓖ

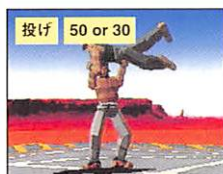
ジェフリーの基本投げで、相手を後ろに放り投げるもの。それほど遠くには投げないので、リングアウトを狙うのは難しい。自分も一緒にダウンするため、ダウン攻撃も狙えないだろう。

バックブリーカー Ⓟ+Ⓖ

相手の背後からの投げ技。アーケード版では、この投げのあとにダウン攻撃(大)が入らないという現象があったが、サターン版は大丈夫。どんどん、お尻から跳んじゃって下さい。

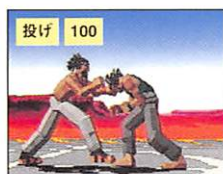
パワースラム (近) ⇨Ⓟ

ダメージは少ないが、ジェフリーの投げ技の中ではもっともスキが小さく、ダウン攻撃も狙いやすい。相手の近くでスマッシュアッパーを打とうとすると、この技になることがある。

ボディーリフト　(近) ⇦⇦Ⓟ

相手を持ちあげ放り投げる技。相手が上段攻撃を空振りすると、⇦Ⓟという操作でこの技が出る。また、捕まった相手がボタンを連打するとダメージが減ってしまうという欠点も持つ。

スプラッシュマウンテン　(近) ⇘⬊Ⓟ+Ⓚ

これがないとジェフリーじゃない！　という感じの投げ技。コマンドが難しそうだが、意外と入力がゆっくりでも成功する。パンチを当ててからのパンチスプラッシュなら効果倍増だ。

トーキック·スプラッシュ　⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

前出のトーキックが相手にヒットしたあとこのコマンドを入力すると、なぜかスプラッシュマウンテンが出る。うまく出ない人はトーキックのあと1拍おいて入力すると成功しやすい。

アイアンクロー

しゃがんでいる相手の顔面をつかんで地面に叩きつける技。相手がボタンを連打するとダメージが減ってしまう。相手のそばでパンチを上下にうちわけているときに出ることがある。

パワーボム　⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

しゃがんでいる相手を投げる技。ダメージが大きくぜひ狙いたいが、クイックフォワードから出そうとすると、ダッシュエルボーになる場合がある。正確なコマンド入力を心掛けよう。

マシンガンニーリフト　⇩⇨Ⓚ

しゃがんだ相手の顔面にヒザ蹴りを3発入れる技で、精神的ダメージが大きい。よく失敗して中段キックになりがちだが、基本編で紹介した小ジャンプからの投げを狙うと成功しやすい。

ダブルアッパー　⇘ⓅⓅ

アッパーパンチを連続で出す技。大きく前進するので、リングぎわに追い詰めた相手にダメ押しをするのに使えたりする。また、バーティカルアッパーがカウンターでヒットして相手が宙に浮いたときに、このダブルアッパーを出すと2発ともヒットする。モーションが大きく相手にスキを突かれやすそうだが、技のあとのスキは意外に小さい。使いどころを間違えなければ便利な技だ。

エルボーアッパー　⇨⇨ⓅⓅ

前出のダッシュエルボーのあとに、バーティカルアッパーをつなげる技。最初のエルボーが当たればアッパーが空振りする心配はない。ただし上のダブルアッパーとは逆に予想以上にスキが大きい技なので、出すタイミングには注意を要する。カウンターダメージを受けて宙に跳んだ相手に向かって出すのが、もっともリスクが少なく、かつ効果が大きい使いかたと言えよう。

JEFFRY

トーキックハンマー

↓Ⓚ Ⓟ

トーキックを出したあと、両手を振り下ろすハンマーパンチを出す技。トーキック自体が空振りしやすい技の上、ハンマーが出るまでの時間も長いので簡単に防御されやすいので、あまり使える技とは言えない。ただし、相手から少し離れた場所で最初のトーキックを"わざと"空振りし、反撃にくる相手にハンマーを当てるという手はある。あくまでフェイント技なので乱用は禁物だが。

エルボーハンマー

⇨⇦Ⓟ

ヒジ打ちを出した直後にハンマーパンチを出す技。ハンマーまでのスキがトーキックハンマーより大きいため、トーキックハンマーよりもさらにフェイント用の技という印象が強い。また、エルボーのリーチがダッシュエルボーよりも短いというのも使いにくい原因のひとつだろう。ただし技が出るまでのスピードは速いほうなので、相手のそばで奇襲攻撃的に出すと効果が高いだろう。

ナックル・キック

Ⓟ Ⓚ

パンチとキックの連続技。いわゆる基本コンビネーションで、ガード直後の反撃に最適なのはほかのキャラクターと同じだ。ただし、破壊力が並みではなく、両方当たるとダメージはなんと50。投げ技のパワースラムと変わらなくなってしまう。ジェフリーの場合ほかのキャラクターよりスピード面で劣っているので、こういった基本技をうまく使いこなすことが勝利への近道だ。

ダブルナックル

Ⓟ Ⓟ

パンチ2発のコンビネーション。たかがパンチだが、ダメージを合計するとほかのキャラクターのキック1発に相当する。だが上段攻撃の連続なので、しゃがんでかわされてしまうと危険きわまりない。どうせ連打するのなら、下の1、2、アッパーにしたほうが中段攻撃も含まれるだけマシかもしれない。ただしそうなると、ガードされた場合にスキができる。痛しかゆしというやつである

1、2、アッパー

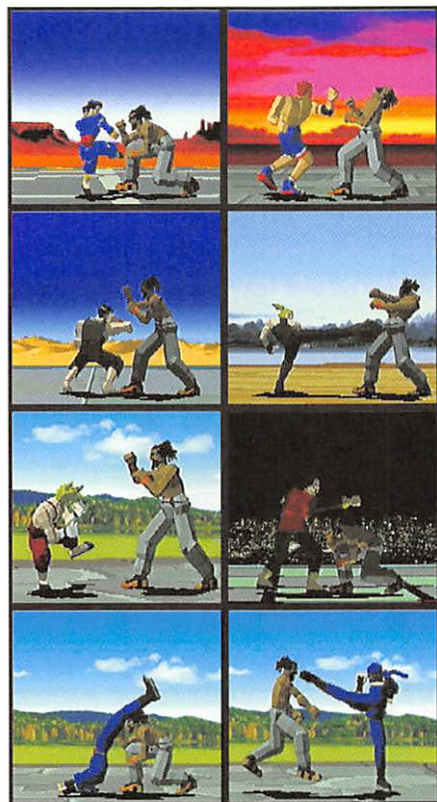
Ⓟ Ⓟ Ⓟ

パンチ2発に続けてアッパーを出す技。パンチ連打で中段混じりのコンビネーションになるので便利。ただし、上で説明したようにガードされるとスキだらけだ。覚悟して使おう。

Diary of gainning strength

さいとうだいすけの
強まり日記

さいとうだいすけ……ファミ通コミック編集部所属デザイナー。本社刊『バーチャファイターマニアックス』のカバー装丁、グラビアCGなどで、才能の片鱗を見せる。『バーチャファイター』を愛すること新宿ジャッキーの比ではない。でも、ジェフリーはキライと言いつつジェフリーを使い続ける妙な一面も持つ。

なんか今日は体のキレが悪い。ジャッキーのダッシュハンマーキックの戻り際にバックフリップが入らない。パイの燕旋蹴をスカしてもパワーボムが入らない。カゲの雷龍飛翔脚をしゃがんでよけてもヤツの逆蹴りに打ち負けてしまう。フットワークがベストじゃないようだ。くそぅ、みんなボコボコぶちやがって。みてろ、こんな日にはあれだ、キリングバイツ（飛ぶと同時にⓀ）だ。コマンドが簡単だし、リーチもあるぜ。でも空振りは禁物だ。着地時の硬化時間にやられ放題だもんな。えーと、高確率でヒットするのはと……。そうそうこんな日だっけ。

キリングバイツのデータ　※単位はフレーム（1／30秒）

入力コマンド	攻撃発生／攻撃持続	ダメージ	硬化
飛ぶと同時にⓀ	3／2	30	31

●攻撃発生が早いがの取り柄。試合開始直後や起き上がり後の仕切り直しのとき、リング際に追い込まれたときが使いどころか。

ハッとしたこんな瞬間はキリングバイツだろうて

●アタシもよく使うけど、当てられてみるとくやしいモノなのね。（パイ）●投げればいいんじゃないの。（ウルフ）●着地のときに何をしてやろうと考えてたら、もう一回飛ばれて負けた。（アキラ）●サマーソルトの練習台。全然恐くない。（ジャッキー）●当てられたことがない。ガードしちゃえば、コンボサマーが全部入る。（サラ）●うーん、ワシの独特のリズムが壊されてしまう。美しくない。（ラウ）●その特攻精神を拙者も支持するでござる。（カゲ）●わりとアレに弱いんです、私。（デュラル）●みんなシャラーップ！　心意気の問題なのデ〜ス。（ジェフリー）

「忍」

KAGE-MARU 影丸

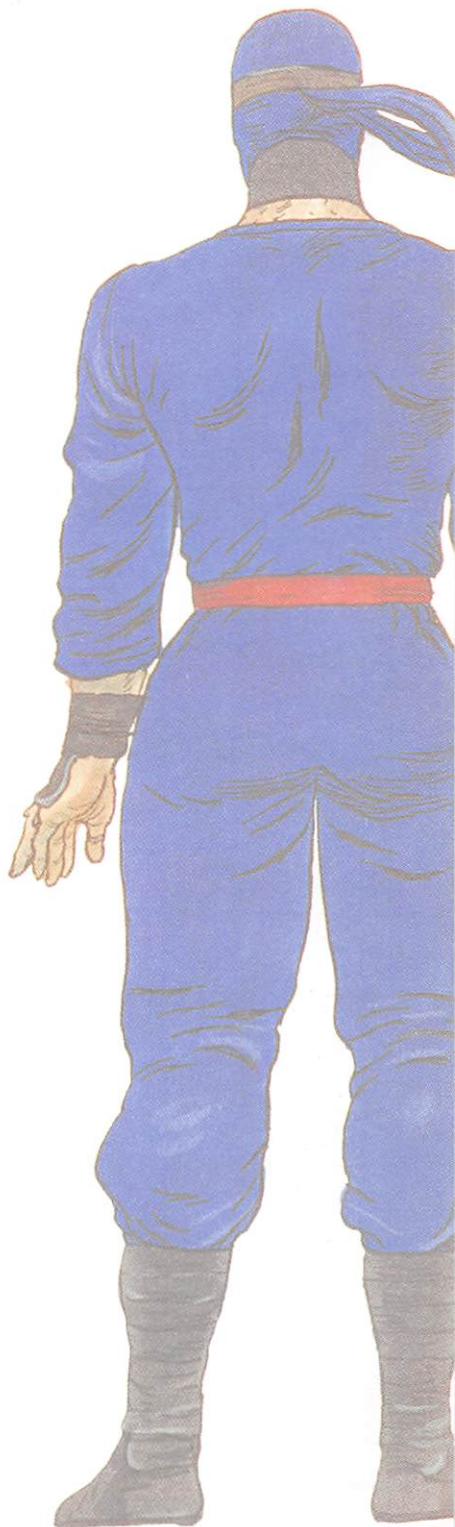
STORY

じつは影丸とは、ある特定の個人を差す名前ではない。影の流れに暗躍し、唯一政界の闇名簿に"葉隠れ"と記される葉隠れ一族の呼称である。故に、影丸という名は、100年以上も闇名簿にその名を記し続けている。『バーチャファイター』に登場するカゲは十代目の影丸にあたる。15年前、カゲの母（八代目月影）は何者かによって連れ去られた。その日から、カゲと父（九代目影丸）との血のにじむような修業の日々が始まったのだ。だが、さらにその数年後、葉隠れの里が謎の組織の襲撃を受け壊滅。カゲの父も凶弾に倒れた。非業の死を遂げた父と葉隠れの同士のため、連れ去られた母親を取り戻すため、復讐の鬼と化したカゲは世界各地を放浪することとなったのである……。

KAGE

PROFILE
Name:KAGE-MARU　Country:JAPAN
Sex:MALE　Birthday:6/6　Age:22　Blood Type:B
Stature:173cm　Weight:64kg　B/W/H:100/88/90
Fighting Style:Jyu-Jyutu
Job:Ninja　Hobby:Mahjong

カゲの基本的戦術

カゲが使う"葉隠流柔術"は実在の格闘技ではないが、戦国時代の忍者が素手で闘うための体術を編みだしていたのは歴史上の事実である。こういった忍者の闘いかたというとヒット・アンド・アウェイが基本。相手を倒すことももちろんだが、自分が生きて逃げのびることまで考慮に入れた戦いかただ。カゲの技に、遠くから急接近して攻撃するものや、相手を遠くに投げ飛ばすものが多いのは、そういう理由によるものだろう。つまりカゲの基本戦術は、リングアウト狙いでいくのが正しい。無理してKOを狙っても、一発の打撃力に劣るカゲでは難しい。リングアウトでも勝ちは勝ち。そう開き直って修羅の道を歩むべきかもしれない。

KAGE

肘打ち（ひじうち） ⇨Ⓟ

おなじみヒジ打ち。カゲの場合、技が出るまでのスピードが大変速く、相手の攻撃を止めるのには最適の技である。上段パンチ下段パンチと折り混ぜて使っていくとさらに効果が高い。

旋蹴り（つむじげり） ⬇Ⓚ＋Ⓖ

下から伸び上げる蹴り。パイやラウの腿登裏旋脚と似ているが、コマンドはこちらのほうが簡単。中段に属するが、相手がしゃがんでいる場合、手を出してくれないと当たらない。

浮身膝蹴り（ふしんひざげり） ⬇⇨Ⓚ

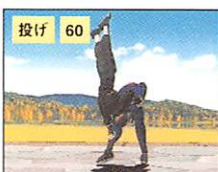
小さくジャンプしながら出すヒザ蹴り。ほぼ真上に跳び上がるので、ただしゃがんでいるだけの相手には当たらない。使うチャンスは、相手が上段攻撃を空振りしたときぐらいだろう。

水車蹴り（すいしゃげり） ⇖Ⓚ

威力が大きいサマーソルトキック。しゃがんでいる相手のガードを外す効果もあるが、技のあとのスキは極大。とくに真上に跳んで落ちてくるので、空振り後は反撃され放題である。

旋風蹴り（せんぷうげり） ⇦⇦Ⓚ

バク転しながら出す蹴り。相手が突っ込んでくるのを先読みして、技を出しておくのが基本の使いかただ。ガードボタンを押しながらでもコマンド入力が可能なのも覚えておこう。

太刀（たいとう） （近）Ⓟ＋Ⓖ

カゲの持つ投げ技では、もっともダメージが大きい基本投げ。しかし、カゲの場合リングアウト勝ちを狙うパターンが多いので、どうせ投げるなら後述の弧延落を使ったほうがいい。

葉裏霞（はうらがすみ） Ⓟ＋Ⓖ

相手を背後から投げる技。カゲはダウン攻撃を仕掛けたとき、相手の後ろを取れる場合がよくあるので、使用頻度はわりと高い。反射的にコマンド入力ができるようになろう。

弧延落（こえんらく） （近）⇦Ⓟ

相手を遠く後ろに投げ飛ばす投げ技。空中の相手には、水車蹴りや後述の散弾裏蹴り、流影脚、雷龍飛翔脚などが当たる。メリットは大きいので、積極的に狙っていきたい技だ。

刀霞（かたながすみ） （近）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

自分が立っている状態でないと決まらない投げ技。ダメージもとくに大きくはないのだが、カッコいいので使うプレイヤーは多い。ダウン攻撃を回避されたあとに使うと成功率が高い。

影霞（かげがすみ） （近）⇦⇨Ⓟ

こちらも、刀霞と同じく成功しにくいわりにカッコいいので使ってみたい技だ。ダウン攻撃を回避されたときが狙い目で、失敗した場合にも肘打ちか弧延落が出てくれることが多い。

旋風隠蹴（せんぷういんしゅう） ⇖⇖Ⓚ

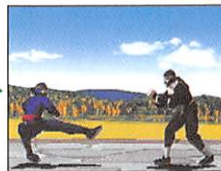
普通のバク転の直後に旋風蹴りを出す技。普通ならわざわざ追ってきて当たってくれることはまずないが、カゲの場合、小刻みな攻撃とフットワークで相手を挑発し、心理的に追いかけたくなるようにしむけることが可能だ。なかなか高度なテクニックであるが、カゲ使いなら一度は挑戦してみたい技だろう。ただし、この技が当たる状況なら、旋風蹴りのほうが楽だという話もある。

流影脚（りゅうえいきゃく） ⇨⇨Ⓚ

遠間から出す下段蹴り。リーチが長いのはいいがスキが大きく、ガードされたら終わりだと思ったほうがいい。奇襲攻撃以外の使い道としては、弧延落で投げた相手や旋蹴りでふっとんだ相手が、地面でバウンドするタイミングに合わせて出すという方法がある。下手にダウン攻撃を仕掛けるよりも、流影脚の追い討ちダメージが"確実に"入る。よく練習しておこう。

回転地擂り脚（かいてんじずりきゃく） ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ

前転のあと足払いを出す技。技が出ないという人は、キックボタンを心持ち遅めに押すと成功しやすい。単発で使って相手が反射的に下段ガードしてしまうようになったら、ただの前転（⇦⇙⇩⇘⇨）から大ジャンプキック1（ジャンプと同時にⓀ）を出して蹴り倒そう。ちょっと卑怯だが、リング際でダウンした相手の起き上がりに重ねて、押し出しを狙うという戦法もある。

後転地擂り脚（こうてんじずりきゃく） ⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ

後転のあと足払いを出す技。前転地擂り脚と同じく、技が出ない人はキックボタンを遅めに押すこと。この技を効果的に使うことは難しいが、まったく使えない技ではない。パンチ連打などで突進してくる相手には、わりとよくヒットする。ただしリーチの長い下段攻撃で止められてしまうことも多い。この技で蹴りとばした相手に、さらに流影脚が当たることも覚えておこう。

雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく） ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

上段強攻撃に属し、立ちガードしている相手を吹き飛ばす効果がある。ただし、しゃがみガードで防がれた場合が問題で、スキの大きさは天下一品。運が悪いと、しゃがんだ相手の頭上はるかを跳び越えて、そのままリングアウトしてしまうことだってある。相手の後転起き上がりに重ねて出すか、弧延落で投げられて空中にいる相手に当てるのぐらいが、有効な使用方法である。

KAGE

落葉旋風弾（らくようせんぷうだん）　（遠距離から）↙Ⓚ

これは、ちょっと特殊な技でカゲ独特の物である。コマンドは大ジャンプキック1（ジャンプと同時にⓀ）と同じだが、相手の距離が遠いとき（ダウン攻撃が届かないギリギリの距離が目安）に限りこの落葉旋風弾が出るのだ。具体的には、旋蹴りや水車蹴りなどのキック系の攻撃で相手がダウンしたあと1回バク転して待ち、相手が後転起き以外で起きたらちょうど命中する位置になる

葉重ね（はがさね）　ⓅⓀ

もちろん相手の攻撃をガードしてからの反撃技。とくにカゲの場合、す速い動きが身上なので成功率も高い。とはいえ、この技のダメージは大変少ないので、一部のスキが大きい技に関しては、水車蹴りや大ジャンプキック1（ジャンプと同時にⓀ）を狙ったほうが効果が高い場合もある。ちなみに、この葉重ねで相手をダウンさせたあとは、流影脚の追い討ちが当たる。

烈掌（れっしょう）　ⓅⓅ

パンチ2発のコンビネーション。技の前後ともにスキが少ないため使い勝手はいい。とくに途中でヒジ打ちを混ぜていけば、しゃがんでかわそうとする相手を封じることができる。そして相手がうかつにしゃがめなくなったところで、いきなり近づいて投げを狙ったり、なかなか当てる機会がない雷龍飛翔脚を出す。こういった心理戦こそが、カゲを使う上での醍醐味と言えるだろう。

烈掌脚（れっしょうきゃく）　ⓅⓅⓀ

反撃技として使い勝手がいいのは、葉重ねと同じ。こちらはさらに、相手を押すという意味もある。最後の蹴りをかわされた場合スキが大きいが、あたれば流影脚の追い討ちが可能。

散弾撃（さんだんげき）　ⓅⓅⓅ

パンチ3発のコンビネーション。相手が初心者ならこの連発だけで勝てるし、ある程度慣れた相手でも、このスピードにつけこむのは難しいだろう。途中に下段攻撃をはさめば完璧。

散弾裏蹴り（さんだんうらげり） ⓅⓅⓅⓀ（⇨⇨ⓅⓅⓅⓀ）

散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく） ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ

コンボ始動ジャブからのコンビネーション （近）⇨⇨Ⓟ……

技名	コマンド	ダメージ
弾拳（だんけん）	⇨⇨Ⓟ	12
葉重ね（はがさね）	⇨⇨ⓅⓀ	12+30
烈掌（れっしょう）	⇨⇨ⓅⓅ	12+12
烈掌脚（れっしょうきゃく）	⇨⇨ⓅⓅⓀ	12+12+30
散弾撃（さんだんげき）	⇨⇨ⓅⓅⓅ	12+12+12
散弾裏蹴り（さんだんうらげり）	⇨⇨ⓅⓅⓅⓀ	12+12+12+30

■ⓅⓅⓅⓀ

散弾裏蹴りはすべて上段攻撃のコンビネーションだ。カゲのスピードがいかに速いといっても、さすがに全部上段攻撃だとかわされないほうがおかしい。こちらの攻撃を待ち受けてるような相手には、出さないほうが無難である。もっとも有効な使用タイミングは、弧延落で相手を跳ばしたとき。タイミングを合わせて出せば、散弾裏蹴りは全部当たる。リングアウトを狙っていこう。

■ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ

散弾風神脚はパンチ3発のあとバク転キックをつなげる技だ。スキが少ないので、使い勝手はいいはずだ。とくに対コンピューター戦では威力を発揮するだろう。ただし対人戦の場合、カゲと闘うと相手はしゃがみがちになるため、これでダメージを与えるのは難しい。あくまで牽制用に使って、間合いを詰めようとする相手にカウンターを当てるつもりで旋蹴りなどを出すといい。

■⇨⇨Ⓟ

カゲの場合、このコンボ始動ジャブからのコンビネーションは通常のコンビネーションと見た目はまったく変わらない。そのため技の名前も同じなのだが、ダメージやスピードといった細かい性能は微妙に違う。具体的には、ダメージが多少増えるかわりに技のスキが通常より大きくなるのだ。だが、弧延落で投げた相手にしか使わないのなら、どちらでも同じ。出しやすいほうを使おう。

Diary of gainning strength
居酒屋カゲの強まり日記

居酒屋カゲ……本来は居酒屋英人のペンネームを使い月刊ファミ通で活躍中の編集者。独特な（変態的ともいう）動きのカゲ使いとして有名。パソコン通信の書き込みがもとで、最近は居酒屋カゲの名でブイブイ言わせている。現在『バーチャ2』のやりすぎで、すでに今月の生活費が底を尽きかけているとか。

何度負けても這い上がって強くなる

平成5年11月吉日　のらくら仕事をしていると、なんか凄いゲームが出回っているとかいう話を聞く。ポリゴンの格闘ゲームだそうな。ポリゴンフェチの俺としては、やはり行かねばなるまい。ああ、ゲームセンターなんて久しぶりだなぁ、などと思いつつ、新宿歌舞伎町に到着。店へ入るとすぐ、メガロ50のモニターに映る『バーチャファイター』が目に入った。「ああっ！　テレビのなかに人が入ってる!!」と思ったつぎの瞬間には、すでに200円を投入していた。気がつくと財布の中身は150円になっており、さっきまで9人もいた夏目漱石は姿は見当たらなかった。入店したとき4を指していた時計の針も、いまでは9の数字にかかろうというところか。もはや牛丼を食べることもままならず、鳴りやまない腹を抱えて会社へ戻る。

某月吉日　完全にはまった。毎日のように富士銀行とゲームセンターを往復している。

某月吉日　旋蹴り、流影脚、そして覚えたての雷龍飛翔脚を携え、歌舞伎町のゲームセンターへ。今日のもくろみは、対戦台で知らない人に挑戦することだ。む、カモが入ってきおったわ。ふふん、対戦台は初めてだが、そうそう負けるわけにはいかんでな……などと余分なことを考えているうちに負けた。もっと強くならねば……。

某月某日　新宿西口に、強い奴らが集まるゲームセンターがあるという話を耳にする。仕事をぶっちぎり、バスで目的の場所へ。SPOT21？　ははん、どんな強い奴だろうと、俺の新技"飛鳥からの刀霞"（※1）で地獄の底へ叩き落としてやるぜ!!　しかし結果は惨敗。夏目漱石5人を失って帰宅。歌舞伎町では通用した旋蹴りが、ここではまったくの効果を持たなかったので、唯一の連係が使えずじまいで終わった。

某月某日　サラのコンボサマーソルトが発見され、大流行となる。カゲでコマンドを真似してみると、散弾風神脚が炸烈！　しかし、対戦で何度も使っていたら、さすがにガードされるようになる。改良を加え、散弾風神脚のあとに中段蹴り（※2）を出す。おお、こりゃええあんばい。第一次黄金時代とも呼べるほど勝ちまくりの日々が続いた。

某月某日　技がすべて公開となり、夏目漱石の消費人数が膨大なものになる。そのかいあってコンビネーションなどはひと通り出せるようになったが、弧延落と影霞だけが出ない。く、く、悔しい……。芸能人水着運動会を見ていたけれど、トイレに行っておっぱいポロリシーンを見逃したような気分だ。新渡戸稲造を筐体につぎ込んだあたりで、なんとか弧延落を会得。クイックフォワードからの弧延落が入りやすいことを悟る。

某月某日　いつものように仕事をさぼり、SPOT21へ直行。お、カゲが15連勝もしてやがる。カゲを使う奴が3人で挑戦しているが、やっぱり勝てないらしい。さっそく俺も乱入。ポケットに入っていた100円玉が20個ほどなくなった時点で、画面には"50WINS"の文字。フェイントの弾拳（Ⓟ）でしゃがませ、巧みに肘打ち（⇨Ⓟ、※3）を入れてくる。そうか、フェイントか！　へへっ、あんたにゃあ悪いがその技、盗ませてもらうぜ。うへへへへ。

某月某日　先日50連勝カゲが使っていた連係を身につけ、勝率が上がりまくる。これに弧延落からの雷龍飛翔脚（※4）と、飛鳥からの刀霞で10連勝程度はできるようになった。

某月某日　初めて大会に出場。大二次黄金時代に入っていた俺は難なく準々決勝まで進み、ラウと当たる。ラウなんか余裕じゃーん、などと大口を叩いてはいたけれど、緊張のために足はブルッっていた。しかも結果は負け。冲拳（Ⓟ）連打と旋中腿（⬉Ⓟ）がこんなに痛かったことはない。いま思えば、これが機関車ラウのはしりだったのかもしれないな……と懐かしく思う。

某月某日　詰まっていた仕事を終え、久しぶりにSPOT21へ行くとパンチスプラッシュが全盛期を迎えていた。猫も杓子もバカみたいにパンチを出している。パンチにはパンチ、散弾風神脚と葉重ね（※5）、そして覚えたての弾拳＆肘打ちで吹き飛ばしてくれようぞ！

某月某日　SPOT21の大会が行われた。今日は非常に調子がよく、カゲのフットワークもいい。しかし1回戦目はセガの四天王ラウ。「運がない」だの「やっぱカゲだし」だのと言われていたが、時間ギリギリで弧延落が決まって見事リングアウト。周囲の予想を覆した。その後はクイックフォワード、クイックバックで惑わせてからの旋蹴り（※6）が気持ちいいほど決まり、Aブロック決勝進出なるもウィークポイントであるアキラに破れる。

某月某日　機関車ラウが出回り、対戦台を見るとラウの洪水。もうゲップが出そうなぐらいラウがいやがる。昨日までジャッキーだった奴も、強いからという理由でラウを使っていた。どうしてこうキャラクターに愛情とかポリシーとかを持っていないのか？　にわか機関車ラウ

なんざ、もはや敵じゃない。コンボを中蹴りで止めたり、葉重ねで簡単にダウンが奪える。所詮はラーメン屋のオヤジよのう。

某月某日　数日前に夢で見た連係、弧延落地獄（※7）が完成。基本は飛鳥～刀霞を改良したものだが、うまくすれば何度でもつながる華麗かつ極悪な技だ。すげぇ、たまんねぇ……ブルッちまいそうだぜ！

某月某日　弧延落地獄を覚えたはいいが、かんじんの弧延落が入らない。それどころか、技がすべて下パンチで潰されてしまう。どうも俺は下パンチが下手だ。こっちも同じ技で対抗したいところであるが、何度やってもはずれてしまうのだ。対戦で練習しながらも、本当に下パンチなんか使えるのか？　という気持ちが拭えないまま練習を続ける。

某月某日　だんだん調子も上がり、この本の編集をしている江崎とかいうオヤジが出没するゲームセンターへ行ってみる。おお、対戦台があるじゃねーか。よし、ここで勝ちまくり、常勝伝説を築き上げてやるぜーッ!!　とかやっている間に記録は20勝でストップ。２度目は25勝。そして３度目、同じパターンでは勝てなくなったからだろうか、入ってくる奴みんながしゃがみ待ちをする。「フ、フ、ファーック!!　てめーら殺す!!」心の中で叫んだ言葉は怒りに変わり、しゃがみウルフ、しゃがみサラ、しゃがみアキラを撃沈する。フェイントの弾拳～肘打ち、前転から肘打ち（※8）、前転からの飛翔蹴り（⬋Ⓚ）、回転地擂り脚、などの華麗な技も冴えわたり、ついに29勝。30勝までもうすぐというところで、またもしゃがみウルフ。さすがの俺も疲れはて、「どうでもいいや」という気持ちが入ってくる。気を抜いた瞬間、相手のⓅ＋Ⓖ連打ブレーンバスターが炸裂。伝説の予定が、29勝で幕を閉じる。対戦台の向こう側にいる奴は嬉しそうだ。そんなんで楽しいのか？

某月某日　一週間ほど上下のパンチ、そこから肘打ちへとつなげる練習をしているが、対戦台に座っている時間は短くなるだけ。さっきまで夏目漱石だったはずの100円玉は、つぎつぎと筐体のなかへ。それでも１枚につき30秒ほどしか座っていられない。家に帰って布団にもぐり、泣いてしまおうかと何度思ったか。

某月某日　なんとなく聞きつけた江古田の大会３日まえに、パンチの打ち分けを会得。テンポよく、しかも相手の動きに合わせて上下にパンチを散らせばいいだけであった。そして大会。人数が集まらず、なんと11人のトーナメントとあいなってしまった。しかも俺はシード。さしたる苦労もせず、地擂り弾（⬇Ⓟ）～弾拳～肘打ちの連係でダウンを奪い、流影脚で追い討ち（※9）というパターンで優勝してしまう。おお、これが優勝の味なのか！う、うめぇ。よし、江古田の覇者となった記念に、この連係を江古田コンボと名付けよう。江古田コンボ……なんてナイスな響き……うひひのひー。ちょっと頭悪いか？

某月某日　ファイナルバトル地区大会に参加するため、西に大会があれば行って参加し、東に大会があっても行って参加するという日々。今日は東京足立区、竹ノ塚で大会があるとか。新たに身につけた、弾拳（地擂り弾）を当ててからの弧延落、さらに落ちてきたところを弾拳～散弾裏蹴りで飛ばして優勝する予定だ。弧延落地獄も、ぜひ折り交ぜてみたい。とか余裕ぶっこいてたら、結構苦戦した。準決勝の天地頭落連続入力パイは、地擂り弾と回転地擂り脚の連係でなんとか倒す。いよいよ決勝だ。スラントバックナックルからネックブリーカーを狙ってくる、やっかいなジャッキーが勝ち残ってきたようだ。しかし、パターンが読めたらこっちのもの。スラントを旋蹴りで潰したり、ネックブリーカー狙いのパンチをしゃがんで避けて弧延落。とくに決まったのが、突進を地擂り弾で止めてからの葉重ね（※10）だ。優勝をもぎ取ったのも、この連係が決まったからこそ。よし、これを竹ノ塚コンボと名付けよう。俺ってば、凄すぎるっぜーッ!!

某月某日　地区大会進出も決め、さらに強さも増したが、現在この原稿と月刊ファミ通の付録で苦しんでいる。どんなに『バーチャファイター』で強くなろうとも、押し寄せる仕事のまえには無力であった。南無ぅ～。

俺が編み出した究極の連係を山ほど見せてやるぜーッ!!

※１／弧延落～散弾裏蹴り～飛鳥～刀霞
相手を弧延落で投げ、散弾裏蹴りを当ててから飛鳥（中距離で⇧Ⓟ）でダウン攻撃。横転起きで飛鳥を避けられたら、そのまま着地と同時に刀霞を入れる。あとになって判明したのだが、刀霞よりも太刀のほうがダメージは大きい。

※２／散弾風神脚からのバリエーション
散弾風神脚は、最後の蹴りだけを当てるように出すか、思いきって至近距離で出すとよい。それでもガードされたときは、中蹴り、旋蹴り、水車蹴り、葉重ねを繋げる。猪突猛進型の相手であれば、なお当てやすい。

※３／弾拳～肘打ち
しゃがみ待ちで投げを狙っている相手に有効。弾拳をわざとはずして、相手が投げコマンドを入力しようとしたところへ肘打ちを当てる。この肘打ちを⇦⇨Ⓟと入力すれば、影霞と肘打ちの自動選択となる。

※４／弧延落～雷龍飛翔脚
弧延落で真上に投げたあと、遠くに飛ぶ弧延落で投げたあとに入る。ダメージは雷龍飛翔脚の40だけだが、出しかたが簡単。投げたモーションが終わり、振り向いたと同時にコマンドを入れるだけでよい。

※５／パンチスプラッシュ回避法
パンチスプラッシュは、まずパンチを喰らわないこと、そして投げを入れる隙を与えないことだ。散弾風神脚などで押しまくるか、クイックフォワードと同時に肘打ちが効果的。上段パンチ狙いなら葉重ねも入る。

※６／クイックフォワード・クイックバック
前後に移動して、相手の技を誘う。相手が攻撃してくると思ったら、葉重ねか旋蹴りで迎撃。⇦⇨⇨ⓅⓀと入力すれば、間合いによって葉重ねと影霞の自動選択となる。旋蹴りは、つま先を当てるように心掛ける。

※７／弧延落地獄
弧延落のあとに散弾裏蹴りを当て、飛鳥でダウン攻撃。これを横転起きで避けられた場合、さらに弧延落を狙う。飛鳥の着地直前に横から見た視点に切り替わるので、方向を確かめてコマンドを入力。慣れないうちは、⇦⇨Ⓟか、⇨⇦Ⓟのどちらかを選択する。失敗しても影霞か肘打ちが入るはず。

※８／しゃがみ対策（前転からのバリエーション）
しゃがんでいる相手に対しては、前転からの攻撃が有効。前転で接近し、回転地擂り脚、飛翔蹴り、肘打ちなどの中段攻撃を中心に入れる。前転で近づき、反撃を地擂り弾で潰すという手も使える。

※９／江古田コンボと呼んでいる連係
上下にパンチを散らしてから肘打ちへ繋ぐ。基本は弾拳～地擂り弾～肘打ちと、地擂り弾～弾拳～肘打ちのふたつ。弾拳を出しすぎると投げられてしまうので、地擂り弾を多めに、入力は出来る限り速くすること。

※10／竹ノ塚コンボと呼んでいる連係
江古田コンボの応用。弾拳～地擂り弾などで相手の技を潰し、反撃してきたところへ葉重ねを入れる。地擂り弾で止められた相手が、パンチ以外の上段攻撃で反撃しようとすれば、葉重ねが入る。機関車ラウにも有効。

［冷］

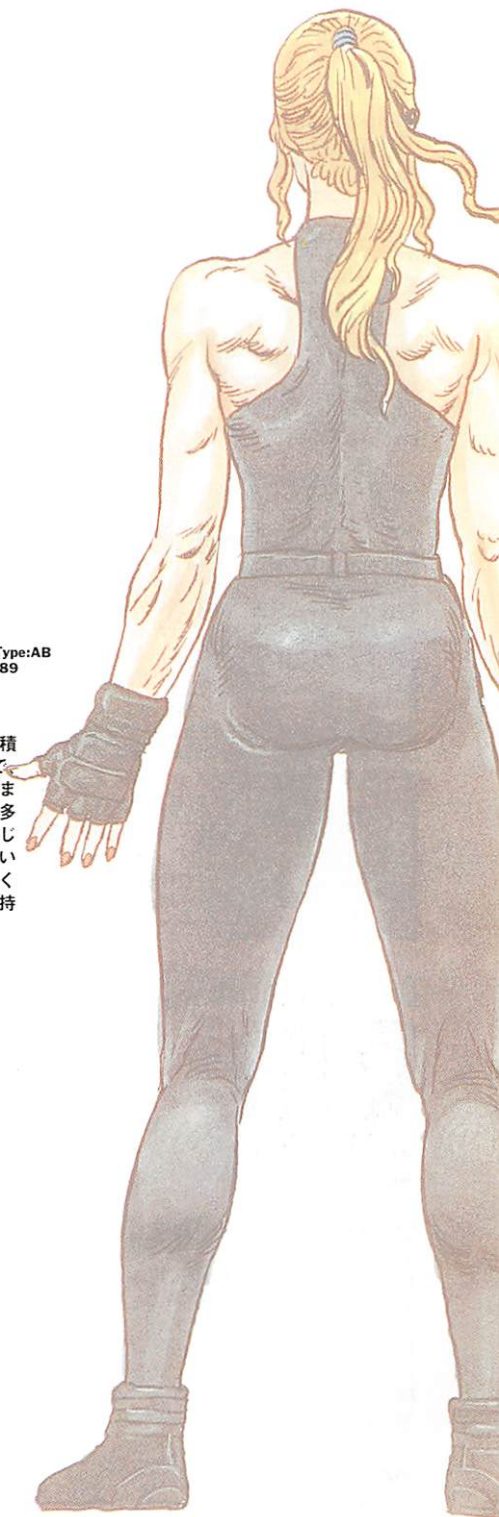
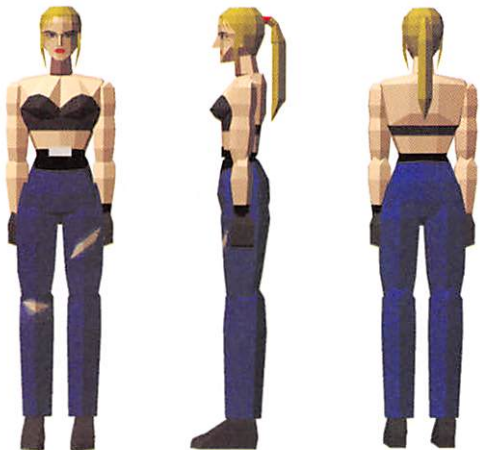
SARAH BRYANT サラ・ブライアント

STORY

サラはアメリカでも有数の大富豪、ブライアント家の長女としてサンフランシスコに生まれた。サンフランシスコは、かの有名なカンフースター"ブルースリー"の第二の故郷と言われており、彼が創始した拳法"截拳道"の発祥の地でもある。サラは、映画のプロデューサーであった父の勧めもあり、兄ジャッキーとともに幼いころから截拳道門下の道場に通っていた。拳法家として、また女性として生きていくうち、現代の男性社会の矛盾に気付くサラ。それが動機となり、彼女は兄ジャッキー以上に截拳道に打ちこんでいく。そして、事件が起こる。カーレーサーであったジャッキーがレース中の事故で瀕死の重傷を負ったのだ。だが、この事故には、ブライアント家に伝わる大金脈を狙って、謎の組織が介在していたのだ。事故に不信を抱いたサラは、独自の調査を始めたものの、逆に組織に捕らえられてしまう。そして数ヵ月後、ジャッキー暗殺の刺客として洗脳されたサラは、格闘トーナメントへとその姿を現わしたのだった……。

SARAH

PROFILE
Name:SARAH BRYANT　Country:AMERICA
Sex:FEMALE　Birthday:7/4　Age:20　Blood Type:AB
Stature:168cm　Weight:54kg　B/W/H:89/57/89
Fighting Style:Jeet-Kune-Do
Job:College Student　Hobby:Sky Diving

サラの基本的戦術
サラの流派である截拳道は、コンビネーションによる細かい打撃の積み重ねを基本戦法としている。それはゲームにおいても同じことでスピードの速い技をどれだけ効率的につなげられるかで勝敗が決まる。サラの場合、ガードされるとスキが大きいヒザ蹴り系の攻撃が多いが、通常のパンチやキックをつなげていくことで相手の反撃を封じていける。また、守りに回った敵にいきなり接近し投げてしまうといった、フェイント的な技の組み立てをすると勝率がぐんと上がってくるだろう。スピードの面でも打撃力の面でもトップクラスの能力を持つキャラクターなので、ぜひ最強の座を狙ってみてほしい。

SARAH

ライジングエルボー ⇨Ⓟ

スピードの速いヒジ打ち。速さだけ見れば、ウルフやジェフリーの通常パンチと変わらない。ただし1発のダメージは少なく、カウンターで当たっても相手がダウンすることはない。

ニーキック ⇨Ⓚ

中段 30

通常のヒザ蹴り。これもスピードが速く、技のあとのスキも少ない。なにか別の技のあとに続けて出すと、ガード後に反撃しようとする相手に高確率でヒットする。使い勝手はいい。

ライジングニー ⇨Ⓚ

やや上方に向かって、跳び上がるようにして出すヒザ蹴り。ダメージがかなり大きい技だ。相手の攻撃をしゃがんでかわしたあとにニーキックを出そうとすると、これが出ることが多い。

ダッシュニー ⇨⇨Ⓚ

前方に大きくダッシュしてから出すヒザ蹴り。技が出るまでのスピードが速いのと、相手を押しだす効果があるのが特徴。リング際に追い詰めたら、すかさずダッシュニーだ。

トーキック ⇩Ⓚ

つま先で蹴り上げる技。単発で使うと、多少リーチが短いのが気になる。後述のトーキックサイドと折り混ぜて使えば、相手にかなりのプレッシャーを与えることができる。

サマーソルトキック ⬁Ⓚ

ものすごく性能がいい宙返りキック。スピードが速く、ダメージが大きく、技のあとのスキが少ないと、三拍子そろった技だ。適当に単発で出していても、効果は高いことだろう。

ジャックナイフキック ⬂Ⓚ

少し前方に高く蹴り上げるトーキックと思えばいい。これもスピードがありスキが少ないいい技だ。相手が至近距離にいる場合は、サマーソルトよりこっちを出したほうがいい。

レッグスライサー ⬇Ⓚ＋Ⓖ

下段 26

相手の下半身を突くような攻撃。カウンターで当たればダウンも奪える。ただしスカされた場合、異常にスキが大きく、下段投げや中段攻撃の入れ放題となる。乱発するのは禁物だ。

エスケープ・ロールキック ⬁⬁Ⓚ

連続バク転の2回目の回転中にキックを出す技。ほかのキャラクターでも説明したとおり、まず当たるものではない。時間切れを狙って逃げるとき、保険として出しておくと吉。

フロントスープレックス (近) Ⓟ＋Ⓖ

サラの通常投げ。相手に抱きついて投げる。だからというわけでもないだろうが、この技の成功率はかなり高い。す速いフットワークで相手のふところに飛びこみ、すかさずⓅ＋Ⓖだ。

バックドロップ　Ⓟ+Ⓖ

相手の背後を取ったときの投げ技。サラはスピードが速いキャラクターなので、相手のスキを見逃さなければ十分狙っていくことができる。プレイヤー自身がチャンスを見逃さないように。

ネックブリーカー

前にダッシュしながら出すためか間合いが1.8メートルもある投げ技。相手が起き上がるタイミングに合わせると、かなり高い確率で決めることができる。積極的に狙おう。

ダブルジョイントパッド　⇨ⓅⓀ

ヒジ打ちからヒザ蹴りコンビネーション。単発のヒジ、ヒザ、または後述のパンチ・ハイキックに続けて出すと、反撃しようとする相手にカウンターで決まる。また、この技のガードに成功した相手は、着地後すぐに投げを狙ってくることが多い。それを先読みして、連続で⇨ⓅⓀのコマンドを入力していれば、投げコマンドの入力によってガードが解けた相手にヒットするだろう。

ダブルステップニー　⇨Ⓚ⬁Ⓚ

ヒザ蹴りを2連発する技。最初のヒザは、通常のニーキックと区別がつかないため、投げやほかの技を狙おうとする相手に2発目がヒットする。ただし、１発目のヒザ蹴りと比べて、２発目はスキも大きく射程距離もいくぶん短いようだ。もし１発目を空振りしたときに、技を出すことを読まれて相手に待たれた場合には、相当大きな攻撃チャンスを与えることになるだろう。乱用は避けよう。

トーキックサイド　⬁ⓀⓀ

前出のトーキックの直後にサイドキックを出す技。技と技のつなぎが短いので、トーキックが当たれば、まず間違いなくサイドキックのほうもヒットする。またトーキックをわざと空振りさせて、手を出そうとした相手にサイドキックを当てるという戦法もある。中段攻撃の連続なので、相手がガードに徹していてもリスクが少ない技だと言えよう。ただし両方とも空振りすると悲惨。

イリュージョンキック

中段キックを連発する技。１発目が当たれば、ほぼ間違いなく2発目もヒットする。ただし技のあとのスキが大きいので、空振りした場合には相手の反撃を覚悟する必要があるだろう。トーキックサイドと似た性格の技のようだが、踏みこみながら攻撃するトーキックサイドと比べ、その場で蹴りを連発するイリュージョンキックはリーチの面で不利だ。あまり使うことはないだろう。

SARAH

ミラージュキック

イリュージョンキックにさらに上段キックを加えたもの。相手が軽量級（サラ、パイ、カゲ）だと、3発めが空振りしてしまう場合もある。技のスキ自体は少ないが、乱用は控えよう。

ハイキック･ストレート

普通はコンビネーションといえば、パンチのあとにキックを出すものがほとんどだが、このハイキックストレートは珍しくキックから入るコンビネーションになっている。しかも最初のキックは、通常のハイキックと区別がつかないため、キックをかわして反撃しようとする相手にパンチが当たる。これが決まったら、ダブルジョイントバッドやサマーソルトキックを狙ってみよう。

パンチハイキック

こちらは通常のパンチとキックのコンビネーション。ガード後の反撃技として使えるのももちろんだが、技のあとのスキが予想以上に短いのを利用して、牽制技として使うことができる。まずパンチハイキックを相手にガードさせたあと、すかさずダブルジョイントバッドを出そう。パンチハイキックのあとの反撃を狙う相手が、おもしろいようにヒザを喰らってくれるはずだ。

パンチサイドキック

ⓅⓀ

はっきり言ってしまうが、この技を出すメリットは実質的に何もない。わざわざ✚ボタンのコマンド入力まで必要とするクセに、出る技は単なる上段の2段攻撃。しかもパンチハイキックと比べると、ダメージ、技が出るスピードが同じで、技のあとのスキにいたってはこちらのほうが大きいのだ。ただし、この技を狙って決めるとわりと玄人っぽい感じがするのは確かかもしれない。

ジャブ、ストレート

ⓅⓅ

パンチ2連打のコンビネーション。まあ速いだけがとりえの技だが、パンチ投げを狙うにはその速さが大きな意味を持ってくる。しかも、サラには間合い1.8メートルの投げ技、ネックブリーカーがある。ジャブ、ストレートで相手との距離が少し開いたとしても、時間的にも距離的にも十分投げを狙う余裕が存在するのだ。後述の長いコンボを混ぜつつ、積極的に攻めていこう。

ダブルパンチスナップキック ⓅⓅⓀ

パンチ2発からキックにつなぐ技。ガード後の反撃技としても使える。また、リング際でダウンした相手の起き上がりに重ねて使うと、起き上ろうとする相手がそのまま押しだされる。

フラッシュピストンパンチ ⓅⓅⓅ

パンチ3発のコンビネーション。使いかたはパンチハイキックと変わらない。ただ、3発めが上段攻撃のショートアッパーとなるため、リーチがかなり短くなるのに注意しよう。

フラッシュピストンパンチ ⓅⓅ⇧

ⓅⓅ⇧とパンチボタンを2回しか押してないのに、3発パンチが出る不思議な技。しかも最後の1発が、なぜかストレートパンチになり、技のスピードも速く、スキも少なくなる。

コンボ・ライジングニー ⓅⓅⓅⓀ

このコンボライジングニーは、大変性能がいいコンビネーションだ。まずコマンド入力が簡単、スピードが速い。そしてⓅⓅⓅⓀの基本コンビネーションなのに、中段攻撃を含むため回避される確率が低い。以上のようにいいことずくめだ。ただし、マイナス要因がまったくないわけではない。回避される確率が低いとはいっても、その確率はゼロではない。考えなしに適当な間合いで出していたら、当然空振りすることも多くなる。また、単調にワンパターンの攻撃を繰り返していると、相手が先を読んでステップバックで回避してしまうこともある。もしそうなったら、着地にタイミングを合わせてとりあえずパンチを出そう。相手が投げを狙っていた場合には回避できるし、打撃技を入れようとしていた場合にも、ある程度は止めることができるだろう。

SARAH

コンボ･サマーソルト　ⓅⓅ⇦Ⓚ

コンボ･ライジングキック　ⓅⓅ⇧Ⓚ

コンボ始動ジャブからのコンビネーション　(近)⇨⇨Ⓟ……

技名	コマンド	ダメージ
ストレート	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	12
ストレート･キック	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓀ	12+30
ダブル･ジャブ	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	12+12
ジャブ･ストレート･キック	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓀ	12+12+30
トリプルパンチ	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	12+12+12
コンボ･バックスピンキック	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓀ	12+12+12+30

■ⓅⓅ⇦Ⓚ

コンボサマーソルトキックは、これ以外にもⓅⓅⓅ⇦Ⓚのコマンドで出すことができる。技の性能はどちらも変わりはないが、入力に必要な手間が少ないほうが実戦の役に立つだろう。両方試してみて、より入力しやすいほうを選べばいい。この技は最後のキックがサマーソルトキックになるので、スキが少ない技になっている。わりと適当に出していても成功するので、コマンドを正確に入力できるようになれば大丈夫だ。

■ⓅⓅ⇧Ⓚ

コンボライジングキックは、別名"コンボバレリーナキック"と呼ばれている、優雅なモーションの技だ。つま先をのばしてフワリと飛んでいるようなキックでフィニッシュするコンビネーションだが、見た目どおり技のダメージはそれほどでもない。技のあとのスキもかなり大きいし、なにより上段攻撃なのが痛い。相手がしゃがみガードに徹すると完全に空振りしてしまうからだ。本当にここぞというときにだけ使うように。

■⇨⇨Ⓟ+Ⓚ……

サラのコンボ始動ジャブからのコンビネーションは、上の6つになる。パイの場合と同じく、通常のコンビネーションよりもスピードは遅いがダメージは大きい。しかし、サラの場合はコンボサマーソルトというダメージが大きく、しかもスピードが速い技が存在する。わざわざこんな使いにくいコンビネーションを出す必要はないだろう。相手が見たことのない技を出して感心させたいというなら、まあ話は別だが……。

Diary of gainning strength

武蔵境サラのサラちゃん 強まり日記

武蔵境サラ……週間ファミコン通信編集部に所属の女編集者。いまだ強まり途上のプレイヤーだが、新宿ジャッキーにあやかったペンネームで上を狙っているらしい。仕事のかたわらゲーム系同人誌活動も行っており、先日はついに2P側のサラのコスプレをやってしまったというナイスバディの持ち主である。

スピードを活かして先制攻撃しましょ☆

サラちゃんは、わたくしの本キャラじゃないんだけど(ホントは金髪兄貴使い)、ま、いいわ。行きましょうか。サラちゃんの強みは、攻撃発生時間が短いことと、強力なコンビネーション技が多いことね。私の場合は、とにかく先制攻撃、アーンドガードしてからの反撃コンボをたたき込むのが基本。あたりまえすぎるんだけど、サラちゃんは基本性能が高いから、ひとつひとつの技をちゃんと出せるようにしていれば、けっこう強まるのよ。

私(わたくし)のよく使う手 超初心者向け(効かない相手有)

コンピューターは、同系列の技を繰り返し出すと意外なほど引っかかってくれるわ。技をガードさせての投げも入りやすいかも。

⇨ⓅⓀ～ⓅⓀ

⬆出会い頭に出すとかなり、入りやすいみたい。

⇨ⓅⓀ～Ⓟ＋Ⓖ

⬆ガードされたら、着地と同時に投げを狙って!!

すべての技を使えなくても、サラちゃんなら大丈夫！

パンチなんて使わなくても強いサラちゃん。私はこのくらいしか技を出さないけど、十分勝てるわよ。

基本

ⓅⓀ（パンチハイキック）

⬆めったに使われない分、フェイントに使えるわ。

⇨ⓅⓀ（ダブルジョイントバッド）

⬆効率のいい中段攻撃。使いやすくてオススメなの。

サラちゃん

相手の起き上がり

Ⓟ＋Ⓖ（フロントスープレックス）

⬆常に狙っていてOK。これができなきゃダメでしょ。

⇨⇨Ⓚ（ダッシュニー）

⬆相手が横転起きした場合は必ずぜったい入るのよ♡

決まるとカッコイイ技

ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ（コンボサマーソルト）

⬆最後はこれで飾るとイカスわ。読まれやすいけど。

⇧Ⓚ（ジャックナイフキック）

⬆コンボの合間にいきなり出すと効果大なの。

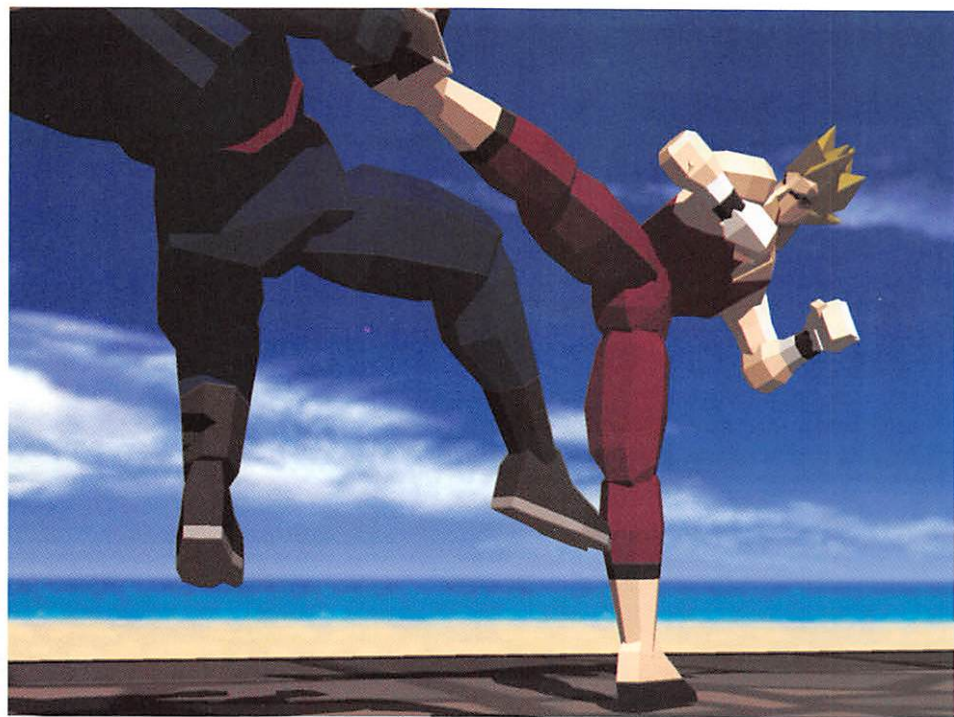
⬇Ⓖ＋Ⓚ（レッグスライサー）

⬆これも単発技。連発は禁物。使い場所を考えて。

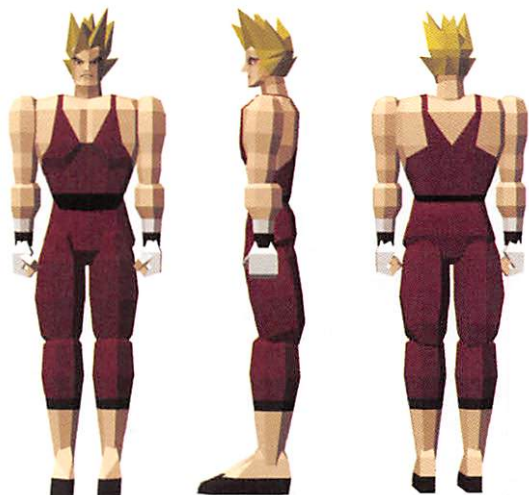
とどめ

⇧Ⓟ（ジャンピングニースタンプ）

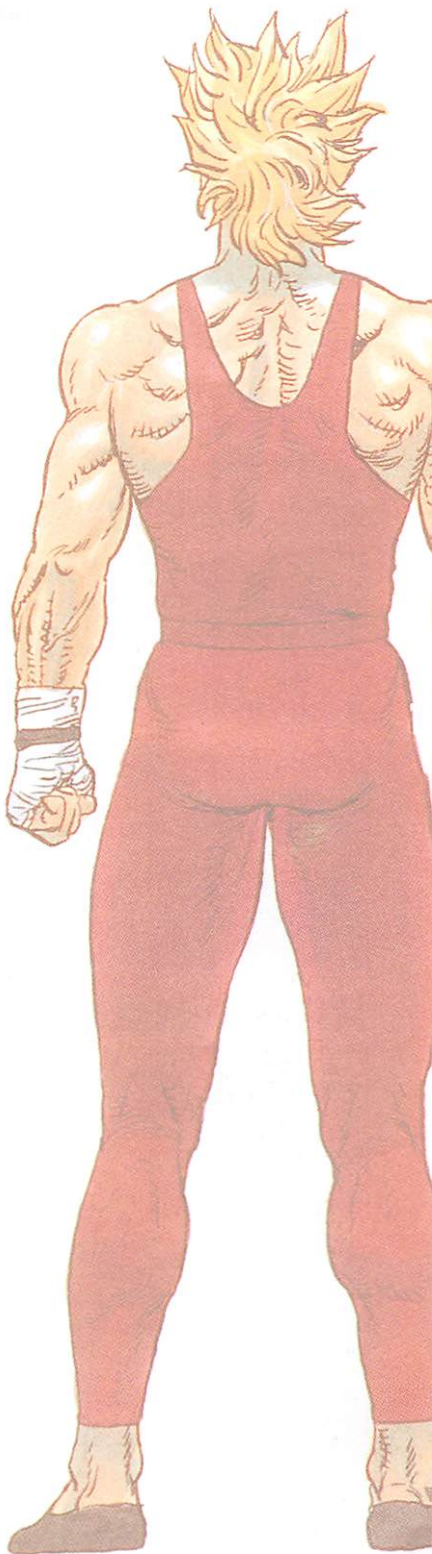
⬆ダウン攻撃も効率がいいの。起き上がりに注意よ。

撮影協力：ブンブン丸くん 注：これはあくまでも初心者向けです！

JACKY BRYANT ジャッキー・ブライアント

STORY

ジャッキーはアメリカ有数の大富豪ブライアント家の長男で、サラの兄である。父の勧めで幼いころから截拳道を学び、妹と道場へ通う毎日だったが、彼はいつのころからか武芸よりも車に興味を持ち始めた。截拳道をやめたわけではなかったが、やがて一流のカーレーサー、通称"青い閃光"としてその名をとどろかせるようになる。だが、あるとき彼はレース中に爆発炎上事故を起こし、瀕死の重傷を負う。なんとか一命をとりとめ入院生活を送るうち、その事故がある秘密組織により仕組まれたもので、多額の掛け金が動く八百長レースであったことを知る。しかも組織は、ブライアント家に伝わる秘蔵の金脈をも狙っており、一石二鳥をもくろんでジャッキーに手をくだしたのだ。そして起こる妹サラの失踪事件。ジャッキーはふたつの事件の鍵を握る組織の謎を解き明かすため、また事故のリハビリも兼ねて、秘密組織が裏で糸を引くといわれる格闘トーナメントに参加することとなったのだった。

JACKY

PROFILE
Name:JACKY BRYANT Country:AMERICA
Sex:MALE Birthday:8/28 Age:23 Blood Type:A
Stature:177cm Weight:72kg B/W/H:108/86/92
Fighting Style:Jeet-Kune-Do
Job:Indy Car Racer Hobby:Training

ジャッキーの基本的戦術
ジャッキーもまた、妹サラと同じ截拳道の使い手だが、サラがスピード優先のコンビネーションを主体とするのに対し、ジャッキーの場合、同じコンビネーションでも上中下の打ち分けを重視したものとなる。ジャッキーの技を見ていると、同じパンチからさまざまな技に変化する系統の物が多く、変幻自在に相手のスキを突き裏をかく、頭脳プレイが要求されるキャラクターといえよう。ただし、相手の読みの腕がジャッキーのそれを上回る場合、攻撃のすべてが裏目に出て残敗という事態になりかねない。計算ずくの頭脳プレイに溺れず、ときには相手の意表を突く奇襲戦法も使いこなす柔軟さが欲しいところだ。

JACKY

スピニングバックナックル ⇦Ⓟ

クルリと振り向いて裏拳を叩きこむ技。あのアジャコングの得意技と同じものだ。単発だと技のあとのスキが気になるが、このあとにさまざまな技をつなぐことができる。

スラントバックナックル ⇙Ⓟ

しゃがみながら出す下段裏拳。こちらのほうも、いろいろな技につなぐことができる。ただし、単発で出した場合のスキは、かなり大きくなるので注意しなくてはならないだろう。

ライジングエルボー ⇨Ⓟ

いわゆるヒジ打ち。ジャッキーの場合、この技を組みこんだコンビネーションが多いので、単発で使うことは少ない。ちなみに、これを当てた直後は、後述のネックブリーカーが入る。

ニーキック ⇨Ⓚ

相手の攻撃をガードしたあとの反撃技としても使えるヒザ蹴り。これがカウンターで入ると、空中の相手にさらにサマーソルトキックを当てることができる。ぜひ会得してほしい技だ。

トーキック ⇩Ⓚ

前進しない蹴り上げ。これを使うくらいなら、後述のダッシュハンマーキックを使ったほうがいい。間合いを見切った上で、相手の攻撃を誘うための牽制技として使うのならオーケー。

トーキックB (近) ⇘Ⓚ

こちらは相手と密着しているときにだけ出る、違うコマンドのトーキック。中段キックのつもりで、この技が出てしまった人もいるかもしれない。後述のトーキックサイドも参照のこと。

サマーソルトキック ⇖Ⓚ

宙がえりキック。技のスキに関しては、サラのサマーソルトとカゲの水車蹴りとの中間程度。乱用は禁物だが、比較的使いやすい技になる。相手が空中に飛んだら積極的に狙おう。

ダッシュハンマーキック ⇨⇨Ⓚ

ジャッキーの強力な得意技。技が出るまでのスキは短く、たいていの攻撃に対して打ち勝つことができる。完全にスカされない限り、これ一本でいける。とりあえずこれを覚えよう。

スピニングキック Ⓚ+Ⓖ

上段 20~50

ラウやパイの旋風牙に似た技。使いかたもそんなに変わりはなく、相手が突進してくるところや、起き上がりに重ねて出すとよく当たる。喰らった相手は精神的ダメージが大きいだろう。

レッグスライサー ⬋Ⓚ+Ⓖ

相手の足元を突き刺すように出す、射程距離の長い下段攻撃。使い勝手はいいが、空振りした場合のスキは大きい。あと一撃で倒せる、というときに出すと効果が大きいだろう。

エスケープ・ロールキック　⇙⇙Ⓚ

中段B　40

バク転で逃げると見せかけて、蹴りを放つ技。ちょっとしたフェイント技だが、実戦で引っ掛かるやつは1万人にひとりくらいしかいないだろう。おそらく一生使わない技だ。

ノーザンライトボム　(近) Ⓟ+Ⓖ

投げ　60

ジャッキーの基本投げ。妹のサラほどではないが、かなり投げやすい部類に入る。技が決まったあと、ジャッキー自身もダウンしてしまうのでダウン攻撃は狙わないほうが無難だ。

フェースクラッシャー　Ⓟ+Ⓖ

相手の背後から投げる技。たいていのジャッキー使いは、相手の背中を見るとダッシュハンマーキックを反射的に出してしまう。たまに、この技をかけられると精神的ダメージは大きい。

ネックブリーカー　(近) ⇨⇨Ⓟ

サラの同名の投げと同じもの。大きく踏みこんで投げるため、場合によっては自爆リングアウトの可能性もある。仕掛ける場所とタイミングは、よく考えなくてはならない。

トーキックサイド　(近) ⇖ⓀⓀ

前出のトーキックBからのコンビネーション。間合いが近くないと出ないという条件があるため、狙って出すことは難しいだろう。だいたいこの間合いに入っているなら、すなおにノーザンライトボムを狙ったほうが効率がいい。それでもやってみたいという人に、ちょっとしたコツを教えよう。コマンド入力を⇩⇖ⓀⓀとすると、成功率が少し上がる。試してみてほしい。

ダブルスピンナックル　⇦ⓅⓅ

裏拳をす速く連続して出す技。上段系のコンビネーションなので、回避された場合を考えるとちょっと恐い。スピードがある技なので、そうそう反応されることはないが、念を入れてすぐにほかの技につないだほうがいい。相手の強さにもよるが、ダッシュハンマーキックかエルボースピンキックあたりを出しておけば大丈夫だろう。しゃがんだ相手を撃沈してくれるはずだ。

スピニングアームキック　⇦ⓅⓀ

裏拳のあとに回し蹴りを出す技。技と技のつなぎの時間が長く、裏拳が相手にヒットしても、そのあとのキックに対してのガードが間に合ってしまう。ここは、まともに当てていくのではなく、単発のスピニングバックナックルに見せかけてキック部分を相手に当てるつもりで出すといい。最初のバックナックルを目の前で空振りして、相手が反撃しようとしたところにキックを当てよう。

JACKY

スピニングロースピンキック

⇦Ⓟ⇩Ⓚ

裏拳からのコンビネーションその3。上段のバックナックルのあと、下段回し蹴りを出す技だ。最初のバックナックルにす速く反応して、しゃがんで投げを狙おうとする相手にヒットする。ある程度の上級者に対しても有効な技だろう。むしろ、パンチボタンをただ連打する初心者プレイヤーに止められやすい。そういう相手には、迷わずダッシュハンマーキックだ。

スラントロースピンキック

⇖Ⓟ⇩Ⓚ

今度は下段裏拳からのコンビネーション。下段裏拳、下段回し蹴りと続く技だ。この技を成功させるコツは、いかに単発スラントバックナックルからの連続技を使いこなせるかにかかっている。単発スラントからダッシュハンマーキック、単発スラントからノーザンライトボムといった組みあわせで攻めていき、相手がどう守ればいいか混乱したところでこの技を決める。これがベストだ。

エルボスピンキック

⇨ⓅⓀ

ダッシュハンマーキックに並ぶジャッキーの得意技。相手の下段蹴り起きをガードした直後、なにか大技をスカした直後などに出すと、ほぼ100パーセント決まる。もちろん普通に使っても、中段コンビネーションなので使いやすい。ただし、難点がひとつ。体重が軽いパイとサラに対して使うと、最初のエルボーで後ろに吹き飛ばしてしまうためスピンキックが空振りしてしまうのだ。

ダブルスピニングキック

ⓀⓀ

回し蹴りを連続して出す技。たいした技ではないように思えるが、じつは2発めのキックが中段攻撃になっているのだ。1発めのキックをしゃがんで回避して、ラッキーとか思ってる相手に無情にもヒットする。また、前進距離が以外と大きいため、遠く離れた間合いを少ないリスクで詰めることができる。コマンドも簡単なので、相手のスキを見つけたら狙っていこう。

パンチサイドキック

近 ⓅⓀ

これはちょっと特殊な技で、通常のⓅⓀコンビネーションの間合い変化によるバリエーションだ。ジャッキーのⓅⓀコンビネーションは、基本的に下のパンチスピンキックになるのだが、相手との間合いが近いとこのパンチサイドキックになる。相手を押しだすのに適しているので、リング際に追い詰めた相手に接近して出すと、リングアウトを狙うことができる。

パンチスピンキック

ⓅⓀ

通常のⓅⓀコンビネーション。キックのダメージに幅があるのが特徴で、足の先のほうが当たるほどダメージが大きくなる。うまく間合いを調節すれば、ほかのキャラクターのⓅⓀコンビネーションには真似のできない大ダメージを与えられる。ただし、スキが大きいのはいかんともしがたいので、くれぐれも調子にのって連発しないように。空振りした瞬間に投げられてしまうだろう。

パンチ・ロースピンキック

Ⓟ⇩Ⓚ

上段パンチと下段回し蹴りのコンビネーション。最初のパンチがフェイントの役割を果たし、ロースピンキックが心地好く決まる。このように単発で使っても便利な技だが、ニーキックがカウンターで相手にヒットした場合、すぐにこのパンチロースピンキックを出せば地面に落下直前の相手に追い討ちが決まる。タイミングは多少シビアだが覚えておきたい連続技である。

ジャブ、ストレート

ⓅⓅ

スキが少ないパンチ連打の技。2発めのパンチのあと、ズイっと半歩近づいて投げを狙うというのが定石だ。そのとき、ジャッキーなら間合い1.8メートルのネックブリーカーを持っているので、より決まりやすい戦法だろう。また、ひたすらジャブ、ストレート、ジャブ、ストレートと繰り返されるのも、相手にとってはイヤなものだ。小技を使いこなしてこそ勝利は近い。

ダブルパンチスナップキック

ⓅⓅⓀ

パンチ2発とキックのコンビネーション。比較的使用頻度が低い技で、ほかのコンビネーションのコマンド入力ミスで出る場合が多い。やや遠い間合いを詰めるときに使うと便利。

フラッシュピストンパンチ

ⓅⓅⓅ

パンチ3発のコンビネーション。技のあとのスキが小さいので、さらにスピードが速い技（エルボースピンキック、ダッシュハンマーキックなど）をつなげると決まりやすい。

JACKY

ジャブ、ストレート、バックナックル　ⓅⓅ⇦Ⓟ

リーチが多少長いというのがとりえの、裏拳コンビネーション。上段攻撃だけのコンボなので、しゃがんでかわされると危険。奇襲攻撃として使う以外には、控えたほうが無難だ。

コンボエルボー　ⓅⓅ⇨Ⓟ（⇨ⓅⓅⓅ）

パンチ2発とヒジ打ち1発のコンビネーション。✚ボタンを右に押しっぱなしにした➡ⓅⓅⓅの入力でも技が出る。使い勝手はいいが、空振りの場合は投げられてしまうのを覚悟しよう。

コンボエルボースピンキック　ⓅⓅ⇨ⓅⓀ（⇨ⓅⓅⓅⓅ）

上段パンチ2発＋中段ヒジ打ち1発＋上段回し蹴り1発の強力なコンビネーション。しゃがみガードでかわされりることがないため、あらゆる局面で頼りになる。ジャッキーは、このコンボとダッシュハンマーキックがあれば、ほかに何もいらないのではないかというぐらい強い。まさに、コンボエルボーキックさまさまである。

ただし、エルボー部分の反動が強いせいか、体重が軽いキャラクター（パイ、サラ）に対して使うと、最後のスピンキックが相手の頭の上を素通りしてしまうことがある。その場合はコンボエルボーに切り換えよう。相手の下段蹴り起き、または横転蹴り起きをガードした直後に出すと、全弾ヒットすることも覚えておくと便利だ。

コンボ始動ジャブからのコンビネーション　(近)⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

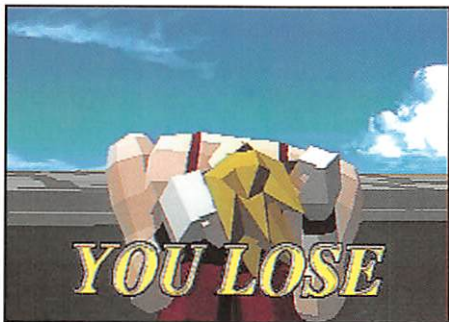
ジャッキーのコンボ始動ジャブからのコンビネーションは、サラが使うものと名前も性能もまったく同じもの。サラの場合は使い道がなかったこの技も、ジャッキーの場合は特定の技からの連係技として考えられる。すでに説明したニーキックからサマーソルトへの連係を覚えてるだろうか。この⇨⇨Ⓟ＋Ⓚからのコンビネーションの場合も、カウンターのニーキックで吹き飛んだ相手にコンボバックスピン（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅⓀ）をつなげることが可能だ。ただし、全部入るのはサラとパイのふたりだけ。それ以外のキャラクターには残念ながらつながらないようだ。

Diary of gainning strength
新宿ジャッキーの強まり日記

新宿ジャッキー……おそらく、現時点では渋谷洋一に匹敵する知名度を誇る『バーチャファイター』プレイヤー。正体は週間ファミコン通信編集部のうすば羽田である。腕前のほうもかなりのもので、かつては新宿西口のゲームセンター"スポット21"で98連勝を成し遂げた。ただし最近弱まりぎみでリハビリ中。

世界で一番強い男になりたい。うすば羽田

○月×日
ポリゴンとかいう人たちがいるという噂を聞いたので、会ってみようと思う。悪い人たちでなければいいけど。

○月×日
ポリゴンという人と対面した。カクカクしてる他は、あまり人間と変わらないような気がした。誰かひとりを選ばなければならなかったので、僕は金髪をガチガチに固めたジャッキーという青年をチョイスしてみた。8人のなかではヒーローの役割を当てられているように見えたから。ボタンを押してみると、手足が動いた。ぎこちない。忍者みたいな人のほうがよかったかなぁ……。説明書きにあったエルボースピンキックという技を試してみた。すぐに自在に出せるようになった。これだけでけっこう闘えた。でも焦るとついボタンをやみくもに連打してしまう。そんなときジャッキーという青年は、とても悲しそうな目をする。なんとかしてあげたいと思う。でも、どうすればいいのかわからない。

○月×日
ジャッキーは截拳道(せっけんどう)という、ブルース・リーがやってた拳法を会得していたことが判明した。ファミリーネームがブライアントであることも同時に判明した。いいじゃん。かっこよくてねー。

○月×日
ボタンを適当にガチャガチャやってたら、前のほうにバヒュって出る前蹴りを発見した。これがよく当たる。この技だけで勝てちゃったりする。エルボースピンキックと、このバヒュって出る前蹴りだけで、今日はたくさん勝てた。とても嬉しかった。相手がピクッと動いた瞬間にジャッキーが技を出せば、それで勝てる。

○月×日
今日は仕事が忙しくて彼に会えなかった。寂しい。

○月×日
前のほうにバヒュって出る技はダッシュハンマーキックという名前が付いていた。しゃがんでる相手を見たら、すぐさまダッシュハンマーキックを出す。無敵だ。

○月×日
3連打のパンチばっかりずーっと出してくるラウにどうしても勝てない。相手のパンチはガードしてるのに、けっきょく押し出されてリングアウト負けになってしまう。ジャッキーは無言だが、僕にどうにかしろと目で訴えかける。どうしよう。今日は眠れそうもない。

○月×日
わかった。ラウのパンチが途切れるのをガードしながらちゃんと待って、それから反撃すればよかったんだ。壁をひとつ乗り越えたような思いだ。ここでもエルボースピンキックは役立ってくれた。やりぃ。

○月×日
ジャッキーが心得ている技は全部わかったし、出したいときに出せる。どんな状況でどんな技が入るのか、キャラクター別のデータもかなり揃ってきた。引くべきところは引いて、押すところは押す、これが重要だ。場数を踏んだお蔭で、なんだか僕はとても強くなったみたいだ。具体例をひとつ挙げるなら、スラント・バックナックルからの連携技が効く。スラント・バックナックル自体、反応しにくい技だし、その後で、投げか、サマーソルトキックか、ダッシュハンマーキックか、そのへんの技を散りばめて相手を戸惑わせれば、ジャッキーのペースで試合を運べる。ワンパターンといえばそれまでだけど、勝てるし、まいっか。それでも相手をダマくらかしているようで満足だ。

Diary of gainning strength

○月×日
強いジェフリーがいた。何回やっても勝てなかった。こっちが技を出そうとしても、技が出る前に全部潰されてしまうのだ。そこへもってきて幾度となくスプラッシュマウンテンをかけられて昇天。これじゃあジャッキーがかわいそうだ。勝利の糸口はまったくつかめなかった。

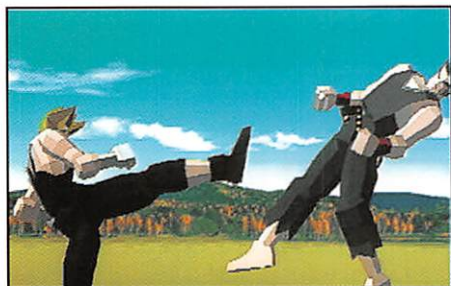
○月×日
頭のなかで昨日の敗因をシミュレートする。イメージトレーニングはとても有効だ。技が全部止められてしまったのは、相手がしゃがみパンチを出して、技が出る前にみんなキャンセルしていたからだ。ならこっちもマネして、ちょこちょこ小さなパンチを出してみればいいか？そう明日、早速試してみることにしよう。

○月×日
成果あり。またひとつ乗り越えた。

○月×日
格闘トーナメントってけっきょくのところ、すごく複雑なじゃんけんみたいなものなんだろうなーと思う。相手との読み合いがすべてなんだよなぁ。絶対に勝てるパターンなんてない。だから、絶対に勝てない相手もいない。それがおもしろいんだけど。いきつくところまできたのかぁーって感じ。闘っているときは楽しい。それ以外はどうでもいいことだ。

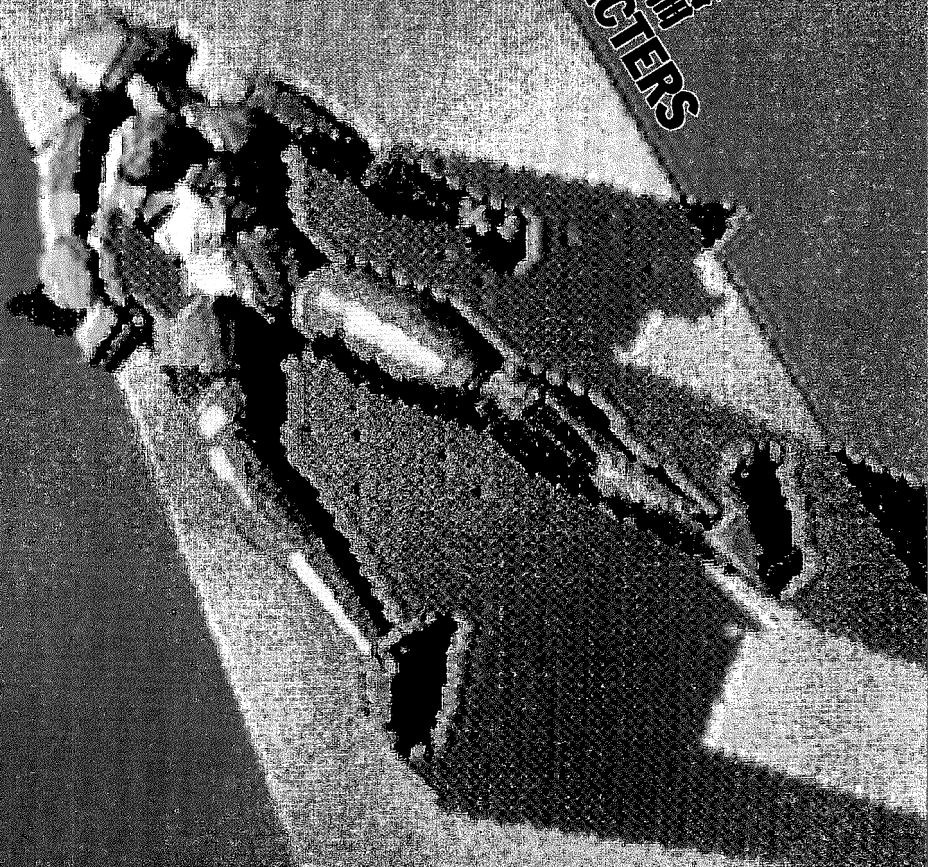
○月×日
寝ても覚めても頭のなかは彼のことばかり。ずっと勝たせてあげたい。彼はいつも精いっぱいがんばっている。どうも最近頭のなかはボーっとしたままなのに、ジャッキーが闘っているのだけはクリアーに見える。今までに味わったことのない、なんだか変な感覚だ。

○月×日
甘い。おんなじことばっかやってきやがる。そんなことで勝てるとでも思ったか。進歩がない奴に負けるわけがない。いくら蹴っても蹴り足りない。

○月×日
ケッ、どいつもこいつもダセーぜ。強さは美だ。醜い奴は２度と立てないようにしてやる。ひざまずくがいい。俺の足はカミソリだ。ブッた斬ってやる。

○月×日
ライダースジャケットを買った。背中にはファイアーパターンをペイントした。下はストレートのＧパンで、足元はリングブーツだ。俺はかっこいいぜ。聞けば近いうちに、酔っ払ったジジイやら、カマキリの格好をしたガキも格闘トーナメントに参加するらしい。アホか。力の違いを見せつけてやろう。俺は新しい技もたくさん覚えたしな。ライトニングキックはすげえぜぇ。クククッ。

○月×日
僕は僕で、俺はジャッキーだ。１年間つけた日記はめんどクセーから今日でやめるが、これからもずっと勝ち続けてやる。

世界で一番強い男。ジャッキー・ブライアント

対CPU攻略編
BEAT CPU CHARACTERS

BEAT CPU CHARACTERS

コンピューターにはパターンがある

CPUキャラクター、つまりコンピューターが操る『バーチャファイター』のキャラクターたちは、ある一定のプログラムにそって動いている。そのプログラムに基づくパターンを見つけることが、対CPU戦を勝ち抜く第1歩だ。ここでは、そのCPU戦の基礎を、ランキングモードのCPUキャラクターに絞って解説してみた。

全CPUキャラクター共通パターン

CPU戦でプレイヤーが闘わなくてはならない相手は全部で9人。通常プレイヤーが使えるアキラからジャッキーまでの8人に加え、最終ステージの敵として全身"銀"ピカのデュラルがいる。これらの敵は、それぞれ個性ある攻撃パターンを持つが、一部の行動が共通している場合がある。各キャラクターごとの攻略のまえに、共通パターンを3つほどリストアップしたので参考にしてほしい。ただし、これはあくまで原則的なもので、完全なパターンではないのを理解しておくこと。

1. プレイヤーがしゃがむと中段キックを出す

■比較的近い距離でプレイヤーがしゃがむそぶりを見せると、高い確率で中段キックを出してくる。ガードしてⓅⓀコンビネーションなどを使えば、ほぼ間違いなくコンピューターのダウンをうばえるだろう。

2. CPUは攻撃されれば反撃しようとする

■CPUの特徴として、攻撃を受けるとすぐに反撃を試みるというのがある。そのとき出す技は、ある程度キャラクターごとに決まっているので、プレイヤーはそれに合わせてカウンターを取ることが可能なのだ。

3. 起き上がりはプレイヤーの位置で決まる

■ダウンしたCPUの起き上がりに注意してみよう。原則的に、プレイヤーが立ってたら下段蹴り起き、しゃがんでたら上段蹴り起き、離れていたら通常起きをする。プレイヤーに有利な起き上がりを誘ってみよう。

ランキングモードで高得点を取る秘密

ランキングモードの得点基準については基本編のほうで少し触れたが、ここでもう少しおさらいしておこう。判定される要素は、どのステージまでクリアしたか？ どれくらいのタイムでクリアしたか？ どれだけ多彩な技を使ったか？ そして、どれだけ圧倒的に（体力差をつけて）勝ったか？ の以上4つだ。このなかでとくに大切なのが、クリアステージと相手との残り体力差。デュラルまで倒すことができれば得点は大幅にアップするし、エクセレント勝ちの数は総合点に大きく影響する。クリアタイムを縮めようといくら頑張っても、デュラルに負ければクリアしてないことになってしまうため、総合点には反映されないのだ。まずは確実に体力を残し、絶対負けないこと。それが肝心だ。そして余裕があったら、技術点が高い技を狙っていこう。

AKIRA

高得点の鍵は鶴子穿林、そして鉄山靠！

まず、アキラに限らない全員共通の勝ちパターンを紹介しておこう。ガードボタンを押したまま✚ボタンをちょっとだけ下に入れる。すると相手が中段キックを出してくるが、それが届くころには立ちガード状態に戻っている。うまくガードできたらすぐにⓅⓀ。これは確実に当たり相手はダウンする。ダウン攻撃はしないで待ち、相手が立ったらまた繰り返す。じつはこれだけで勝ててしまうのだ。だが、この方法だけでは絶対に高得点は狙えない。時間がかかる上、ラウ以降はこのパターンの成功率はかなり落ちるからだ。

さて、アキラで高得点を狙うためには、まず猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）、鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）、そして鶴子穿林（⇦⇧Ⓟ+Ⓚ）のコマンドを確実に入力できるようになる必要がある。猛虎硬爬山は相手の下段攻撃をガードしたあとの反撃技として、鉄山靠と鶴子穿林は技術点を稼ぐためになくてはならない技なのだ。攻めかたの基本は、中段キック（⬊Ⓚ）からの連係技と下段パンチからの猛虎硬爬山を中心にしていこう。相手が上段攻撃を空振りしたら、鶴子穿林→中段キック→鉄山靠のセットで技術点を稼ごう。

●攻撃の中心とする技
八門開打（ⓅⓅ）→上歩頂肘（⇨Ⓟ）
中段キック→裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）
中段キック→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）
下段パンチ→猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）

●立ちガード後の反撃技
環捶腿（ⓅⓀ）
上段パンチ→倒身搜腿（⇦Ⓟ）

●しゃがみガード後の反撃技
猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）

●技術点が高い技
鶴子穿林（⇦⇧Ⓟ+Ⓚ）
鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）
心意把（⇧⇨Ⓟ）

STAGE 1　VS ジャッキー
ジャッキーはさすがに最初のキャラクターだけあって、たいていの技は適当に出しても喰らってくれる。また、スピニングバックナックルやスピニングアームキックを無造作に出してくるので、しゃがんでかわしたあと猛虎硬爬山がヒットする。これは、鶴子穿林からの高得点コンボを入れるチャンスでもあるので、狙ってみるのもいいだろう。

STAGE 2　VS ジェフリー
パンチ投げが成功しやすいジェフリー。アキラもそれにならって上段パンチ→鶴子穿林→中段キック→鉄山靠を狙ってみよう。うまくいくと全セットで決めることができる。この連続技は与えるダメージが大きく時間の節約にもなるので、敵が弱い序盤のうちに積極的に使ったほうがいい。また、中段キックを誘っての環捶腿（ⓅⓀ）もよく入る。

STAGE 3　VS サラ
サラは投げ系の技が入りにくいので、ここでは鶴子穿林で技術点を稼ぐことはあきらめたほうが無難だ。対サラのパターンとして連環腿連発がある。とにかく適当に連環腿を出していても、かなりの高確率で当たってくれるのだ。ニーキックのガード後などに、ひたすら連環腿を狙って、エクセレント勝ちとクリアタイムの短縮を目指していこう。

STAGE 4　VS カゲ
かなりの強敵。とにかく投げにくく、ガードも堅いため下手な技を出すと見事にカウンターを喰らう。かろうじて中段キックからの連係がある程度有効だが、確実ではない。ここは中段を誘ってⓅⓀか、カゲが回転地擂り脚か流影脚を狙ってきたところをガードして猛虎硬爬山。このどちらかのパターンを使っていくのが一番効率がいいだろう。

STAGE 5　VS パイ
パイはとにかく投げを狙ってくる。このため、小刻みな上下パンチの打ちわけや、フットワークによる回避といったテクニックが必要だ。ただし、下段パンチを空振りすると、的確に中段キックで反撃してくるので注意しよう。また、こちらが中段キックを出すと、高い確率で連環転身脚を出してくる。最後の回し蹴りをかわし猛虎硬爬山を当てよう。

STAGE 6　VS ウルフ
ウルフはガードが堅く、パンチからのジャイアントスイングまで狙ってくる強敵。しかし中段を誘ってからのⓅⓀによく引っ掛かる。いざというときには、この戦法でいくしかないだろう。攻撃のチャンスだが、上段ガードを続けているとアックスラリアットを出してくる場合が多い。しゃがんでかわしたあと猛虎硬爬山が背中にヒットするはずだ。

STAGE 7　VS ラウ
ラウは基本的にパイと同じく、連環転身脚を待ってからの猛虎硬爬山でいくのが定石。連環転身掃脚できたとしても、しゃがみガードのあとで猛虎硬爬山が間に合うことがある。また、ダウンさせられたら鶴子穿林のチャンス。ボタン連打でダウン攻撃をかわしたあとが狙い目だ。うまくいったら中段キック→鉄山靠のセットで片付けてやろう。

STAGE 8　VS アキラ
対アキラの場合、ヒジ打ちを持つキャラクターには必勝パターンがある。まずヒジ打ちを出すと、アキラはそのあと必ず裡門頂肘を出す。裡門頂肘をガードしたら、反撃技としてまたヒジを出す。すると裡門を返してきて……とエンドレスでヒジを当て続けることができる。ちょっと卑怯だが、ここまで来たら安全策を取ったほうが無難だろう。

PAI

華麗な投げ技を中心に攻めろ！

最初の使い勝手がいいわりに、あとあと勝ち進むことが困難になるキャラクター、それがパイだ。彼女を使いこなすには、スピードのある技を的確に出すための指先のテクニックが、まずは必要とされるだろう。

すべての技を確実に出せるようになれば、CPU戦は勝ったも同然だ。連環背転脚はほぼすべてのキャラクターに有効だし、サラとカゲ以外のキャラクターには連拳燕旋蹴もヒットしやすい。中段キックを誘ってからの反撃に使えば、かなり楽に勝ち抜けるだろう。ただし、これでは技術点がまったく稼げない。パイの場合、投げ以外の技の技術点はゼロに近いのだ。中段キックガード後の反撃は、パンチ投げにするべきだろう。その際は、旋風燕陣（⬅➡Ⓟ）を使うのがいい。CPUが反撃しようとするとコマンド中の⇦Ⓟが有効になり、燕旋擺柳（または螺旋按掌）が自動的に出てくれるのだ。

そのほかの投げチャンスとしては、ダウンしたCPUが後転起き上がりをしたとき、追いかけていって倒身陰掌（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）を狙うといい。クイックフォワードで追いかける操作（⇨⇨）がコマンドに含まれているので、相手の反撃前に入力を完了できる。覚えておこう。

●攻撃の中心とする技
連環背転脚（ⓅⓅⓅ⬂Ⓚ）
連拳燕旋蹴（Ⓟ・Ⓚ＋Ⓖ）
燕旋擺柳（パンチに対し・⇦Ⓟ）
上段パンチ→旋風燕陣（⬅➡Ⓟ）
上段パンチ→天地頭落（⇨⇩Ⓟ）

●立ちガード後の反撃技
連拳腿（ⓅⓀ）
上段パンチ→旋風燕陣（⬅➡Ⓟ）
上段パンチ→天地頭落（⇨⇩Ⓟ）

●相手の上段蹴り起きをかわして
腿登裏旋脚（⚲・⚲Ⓚ）

●相手の起き上がりに重ねて
倒身陰掌（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）

●技術点が高い技
天地頭落（⇨⇩Ⓟ）
旋風燕陣（⬅➡Ⓟ）
螺旋按掌（キックに対し・⇦Ⓟ）

STAGE 1 VS ジャッキー

手数が少ないジャッキーとの闘いは、まさに投げ技で技術点を稼ぐチャンスと言える。積極的に攻めていき、パンチ投げからダウン攻撃を決め、速効で勝負を決めよう。中段キックを誘ってからの攻撃や、受け身投げの燕旋擺柳（螺旋按掌）は、ジャッキーの反応が鈍いため狙いにくい。連環背転脚も最後の蹴りが空振りしやすいので、あまり使わないほうがいいだろう。

STAGE 2 VS ジェフリー

ジェフリーもパンチ投げが決まりやすいキャラクターだ。また、ガンガン前に出てくる性質があるので、燕旋擺柳も狙っていける。ただし、技術点とクリアタイムのことを考えると、パンチ→旋風燕陣→ダウン攻撃（⇧Ⓟ）のセットが最高。中段キックを誘うまでもなく、攻撃のスキを見計らって1発目のパンチを入れよう。ジェフリーの1、2、アッパーのあとなどが狙い目。

STAGE 3 VS サラ

スピード的にはパイと同等の能力を持つサラ。彼女と対するときには、中段キックを誘う戦法は用心したほうがいい。距離によっては、中段キックよりスピードの速いダブルジョイントバッドを出してくるため、立ちガードが間に合わないことがあるのだ。しゃがむ素振りは本当に一瞬だけにしておこう。うまく中段キックかヒザ蹴りをガードしたら、連環背転脚を狙っていこう。

STAGE 4 VS カゲ

ガードが堅いカゲとの対戦では、中段キックを誘うテクニックは必須。ただしパンチ投げを狙った場合、パンチを喰らった硬直が解けた瞬間に、カゲのほうも投げを狙ってくることがある。す速く正確なコマンド入力を心掛けよう。また、カゲが出す牽制のパンチに対し、うかつに反撃しないように。まれにパンチ→水車蹴りの連係で、大ダメージを喰らうことがあるのだ。

STAGE 5 VS パイ

パイ同士の対決では、投げのチャンスを見逃さないように。CPUのパイも積極的に投げを狙ってくるタイプなので、投げ合戦になるだろう。とくにラウンド開始直後は用心しよう。単純にしゃがんで投げをかわそうとしてもCPUの中段キックの反応速度が以上に速い。まあ、仮にキックを喰らったとして、カウンターを取られない限り反撃が間に合う。落ち着いていれば大丈夫だ。

STAGE 6 VS ウルフ

連環背転脚がかなり決まりやすいが、遠い間合いから不用意に出すと、パンチで止められたあげく投げを喰らってしまう。このとき、ごくまれにだがジャイアントスイングさえ狙ってくる。CPUにパンチ投げを喰らっては屈辱以外の何者でもない。絶対にこういう事態は避けるように。中段キックを誘ってからなら、たいていの攻撃は成功するので、うかつに突っ込まないように。

STAGE 7 VS ラウ

中段キックの戻りが速いラウには、中段を誘う戦法が通用しにくい。ここは、連打と大振りが多い点につけこんで、スキを見つけて投げる戦法に切り換えていくほうがいい。具体的なチャンスは、連環転身脚の空振りをしゃがんで避けたあと。ただし、しゃがみっぱなしは危険なので注意。通常時は立ちガードで、ラウの連打が始まってからしゃがみガードに切り換えよう。

STAGE 8 VS アキラ

パイ対CPUアキラの場合、じつは必勝法が存在する。パイが連環拳（ⓅⓅⓅ）を出すと、アキラは必ず裡門頂肘で反撃してくる。ところが、この裡門頂肘は当て身投げが可能なのだ。ⓅⓅⓅのあと心持ちタイミングを遅らせて⇦Ⓟを入力すると、見事に吸いこんで投げることができるぞ。投げたあとは雷陰掌打で追い討ちをかけるのを忘れずに。この繰り返しがいちばん確実だ。

LAU

うなれ斜下掌、機関車の面目躍如！

ズバリ言ってラウは、ランキングモードで8段を狙えるキャラクターだ。対人戦での強さは対CPUでもあいかわらずで、怒涛のコンビネーションで相手を葬り去ることができるだろう。とはいえ、考えなしのⓅ連打では勝ち目はない。的確にCPUのスキをつくことが肝心だ。

その具体的な方法だが、まずはおなじみの中段キックを誘って反撃する方法。この方法だと通常のⓅ系コンビネーション（連拳腿や連環背転脚）が有効だ。ただし、連環転身脚（ⓅⓅⓅⓀ）と連環転身掃脚（ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ）は、最後のキックをかわされる確率が高いので出してはいけない。また、もうひとつの方法として、間合いを見切って中段攻撃を空振りさせるというものがある。中段キックがぎりぎり届くかどうかの間合いでＺ方向に✚ボタンを入力すると、しゃがみながら後退することができる。これに反応したCPUの中段攻撃（空振り）にカウンターを当てる感じで、斜上掌からのコンビネーションを叩きこめばいい。ガードの硬化時間がないだけ決まりやすい。ちなみに、カウンター斜上掌で宙に浮いた相手に連環掌（⬂ⓅⓅⓅ）を当て、お手玉のように相手を運んでいくと技術点が高くなる。積極的に狙っていこう。

●攻撃の中心とする技
連環背転脚（ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ）
中段キック→斜下掌コンボ（⬂Ⓟ……）
下段パンチ→斜上掌コンボ（⬊Ⓟ……）
パンチ→転身巴咽掌（⇦⇨Ⓟ）
連掌（⬂ⓅⓅ）→転身巴咽掌（⬅➡Ⓟ）

●立ちガード後の反撃技
連拳腿（ⓅⓀ）
上段パンチ→転身巴咽掌（⬅➡Ⓟ）

●相手の起き上がりに重ねて
腿登裏旋脚（♀・♀Ⓚ）

●技術点が高い技
連環転身脚（ⓅⓅⓅⓀ）
転身巴咽掌（⬅➡Ⓟ）
斜上掌お手玉コンボ（本文参照）

STAGE 1 VS ジャッキー

斜上掌からのお手玉は、ジャッキーの手数が少なくカウンターを狙いにくいため、あまり有効ではない。ここはパンチ→転身巴咽掌で技術点を稼ごう。連環拳（ⓅⓅⓅ）→転身巴咽掌（⬅➡Ⓟ）→虎爪連蹴（⬆Ⓟ）という組み立てにすれば、CPUの体力をほとんど奪うことができる。万が一虎爪連蹴を横転起きでかわされたときには、その場で再び転身巴咽掌を狙っていこう。

STAGE 2 VS ジェフリー

ジャッキーと違いカウンター狙いに最適なのが、このジェフリー。かなりアバウトにアッパーやヒザ蹴りを出してくるので、空振り後の反撃がやりやすいようだ。また、パンチ投げもかなり成功しやすい相手だ。ひとつだけ用心するとしたら、しゃがんだジェフリーに対しての、斜上掌の空振り。まず100パーセント投げられてしまうので、ジェフリーの動きには注意しよう。

STAGE 3 VS サラ

サラを相手にしゃがむ素振りを見せると、ヒザ蹴り系の技を出すパターンが多い。とくにラウンド開始直後にＺ方向に十ボタンを入れておくと、ダッシュニーかイリュージョンキックをほぼ間違いなく出してきて、しかも空振りしてくれる。そこを狙って斜上掌コンボを出せば、お手玉状態に持っていけるだろう。無理に投げを狙うより、速効で勝負を決めたほうがいい。

STAGE 4 VS カゲ

一見ガードが堅いカゲだが、連環背転脚を出すと最後のキックに高い確率で当たってくれる。また中段キックのあとの硬化時間も長いので、反撃の連拳腿などが入れ放題となる。リング際に追い詰められたときなどは、中段キックを誘ってから、⬈方向へ飛蹴腿（大ジャンプと同時にⓀ）を出せば逃げられるだろう。ただし、パンチ投げは成功率が低いので控えたほうがいい。

STAGE 5 VS パイ

パイもカゲと同じく中段キックの戻りが遅い。中段を誘ってからの反撃が有効だ。だが、パイは自分から間合いを詰めて積極的に投げてくる。パイのクイックフォワードの動作を見たらパンチ連打でもいいから反撃したほうがいい。そのとき連環背転脚にしておくとリスクが少なくなる。ちなみに、パイのダウン攻撃をかわしたあとは逆に投げるチャンスだ。覚えておこう。

STAGE 6 VS ウルフ

対ウルフの場合はパンチ投げが決まりやすい。体重が重くパンチで間合いが開かないからだ。単発パンチから、または連環拳から、積極的に転身巴咽掌を狙おう。また、ウルフがしゃがんでる場合、少し離れた位置から中段キック→転身巴咽掌とコマンドを入力しよう。中段キックのあと、間合いが遠いかウルフがしゃがんだままだと肘撃（⇨Ⓟ）が出てヒットするのだ。

STAGE 7 VS ラウ

パンチ連打で攻めてくるCPUラウには中段キックを誘う戦法も通用するが、ここは連環転身脚のスキを狙っていこう。牽制を続けていると、CPUは連環転身脚か連環転身掃脚を出してくる。最後のキックをしゃがんで回避したら、斜上掌・連拳（⬊ⓅⓅⓅ）→転身巴咽掌の変則パンチ投げが決まる。斜上掌でCPUを浮かせた場合は、空中のラウに連環掌（⬂ⓅⓅⓅ）を叩きこめ。

STAGE 8 VS アキラ

CPUアキラの特徴として、パンチ系の攻撃をしかけると、裡門頂肘で返してくるというものがある。そこで、連環拳→裡門頂肘をガード→連環拳→ガード……の繰り返しでいけば、ノーリスクでアキラを倒すことができる。アキラの裡門頂肘が届かない、または当たりが浅いことがあるのだが、そういうときに、半歩進んで転身巴咽掌を狙う余裕があればベストだろう。

WOLF

やっぱ回さなきゃだめでしょウルフは

「アウー!!」のお叫びでおなじみのプロレスラー、ウルフ。投げ技を得意とし打撃技も破壊力が大きいが、その半面、攻撃スピードの遅さと牽制用の小技の不足から、大技に入るタイミングを取りにくいキャラクターだ。

対CPU戦で大技に入るためには、単発パンチ、ニーブラスト、下段パンチからのバーティカルアッパーなどが使える。どれもスキが少なく、ガードされたあとでも投げ間合いをキープしやすいのだ。これらの技をきっかけとして、技術点の高いジャイアントスイングを狙おう。ただし、バーティカルアッパーだけは心持ち硬直時間が長いため、す速く入力できるスプラッシュマウンテンのほうが成功しやすい。このほかにも、相手に後ろを取られた場合に出す背後へのパンチや、起き上がり蹴りを当てたあとにも、パンチ投げの要領で投げを狙える。

このほかのウルフの攻撃チャンスは、CPUが起き上がり蹴りを狙ってきたときにある。すばやく近づいて投げてもよし、ショルダーアタックを当ててもよしだ。また、サラ、ジャッキーのレッグスライサー、パイ、ラウの燕旋蹴の空振り後にすばやく近づけば、下段投げのダブルアームスープレックスを狙える。覚えておこう

●攻撃の中心とする技
ニーブラスト（⇨Ⓚ）
ショルダーアタック（⇦⇨Ⓟ）
パンチ→ジャイアントスイング（⇦⬁⇩⬂⇨Ⓟ）
パンチ→スプラッシュマウンテン（⬂⬊Ⓟ+Ⓚ）
ニーブラスト→ジャイアントスイング

●立ちガード後の反撃技
ハンマーキック（ⓅⓀ）
ニーブラスト（⇨Ⓚ）
パンチ投げ各種

●しゃがみガード後の反撃技
バーティカルアッパー（⬊Ⓟ）→投げ技各種

●相手の起き上がりに重ねて
ショルダーアタック（⇦⇨Ⓟ）
ジャイアントスイング（⇦⬁⇩⬂⇨Ⓟ）

●技術点が高い技
ジャイアントスイング（⇦⬁⇩⬂⇨Ⓟ）
スプラッシュマウンテン（⬂⬊Ⓟ+Ⓚ）
ショルダーアタック（⇦⇨Ⓟ）

STAGE 1　VS ジャッキー

パンチ→ジャイアントスイングの連続技が効果的。投げ飛ばしたジャッキーの足元までダッシュで近づき待っていると、通常起き上がりをしてくることが多い。そこで今度はスプラッシュマウンテンを入れれば高い点数が狙えるだろう。ニーブラスからの投げも大丈夫だが、防御が甘いジャッキーは、たいていそのまま喰らってしまう。その場合は起き上がり後に投げを狙おう。

STAGE 2　VS ジェフリー

中段下段混じりの打撃技のラッシュで攻撃をしてくるジェフリーには、パンチで動きを止めてからのジャイアントスイングが有効。最初のパンチは、ジェフリーの動きをよく見てスキを突くように出そう。ニーブラストからの投げも入りやすいが、投げのコマンド入力が少しでも遅れると投げ返されることが多いので注意すること。中段を誘ってからのパンチ投げもやりやすい。

STAGE 3　VS サラ

動きの速いサラは、こちらの攻撃にすかさず反応してくるのでパンチ投げが入れにくい。むしろニーブラストからの投げのほうが、成功率は高いようだ。この場合、よくニーブラストがカウンターで入ることがある。そのときは空中に浮いたサラめがけて、すばやくショルダーアタックを出そう。タイミングは難しいが、うまく決めれば大ダメージに加えてリングアウトも狙える。

STAGE 4　VS カゲ

ガードが堅く投げも狙いにくいカゲだが、ニーブラストからの投げは比較的成功率が高い。ただし、空振りには注意しないと、投げ返しやカウンターの水車蹴りで大ダメージを受ける。また、カゲは下段攻撃の流影脚や、立ちガードを崩す雷龍飛翔脚などをよく使うので、とっさのしゃがみガードができるように心の準備をしておこう。ガードのあとの反撃は右表参照のこと。

STAGE 5　VS パイ

すばやく投げを狙ってくるパイに対しては、パンチ投げが有効。ただし、体重が軽いパイは、パンチで押されて間合いが離れやすい。かといって、ニーブラストからの投げも、パイの反応が速いため高度なテクニックが要求される。そこで、連環転身脚を待ち、最後のキックをしゃがんでかわして投げる戦法をお勧めしたい。これなら時間はかかるが安全確実に投げられるのだ。

STAGE 6　VS ウルフ

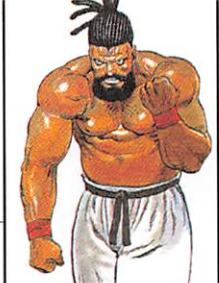
ウルフに対しては、パンチ投げ、ニーブラスト投げともに中程度の成功率だ。ただウルフで闘う場合簡単なパターンがあるので紹介しよう。まず中段キックが届かない間合いからショルダーアタックを出す。CPUウルフはそれをガードしたあとアックスラリアットを出すので、しゃがんでかわし、背中を向けたCPUに再びショルダーアタック。この繰り返しだ。試してみよう。

STAGE 7　VS ラウ

連打で攻めるラウに対し、スピードが遅いウルフは多少不利だが決して勝ち目がないわけではない。まず狙うべきは連打の切れ目。CPUラウがパンチ連打の機関車モードに入ったら、しゃがみパンチで突進を止めることができる。そのあとはすぐに⬊Ⓟの入力でアッパーを出し、パンチ投げと同じ要領でアッパー投げを狙おう。すばやくやらないと斜下掌の餌食になるぞ。

STAGE 8　VS アキラ

ウルフの場合もアキラの裡門頂肘を誘う戦法が有効。ただし、ウルフはヒジ打ちを持っていないので、かわりに単発パンチで牽制しよう。裡門頂肘をガードしたあとの反撃はニーブラストが適当だ。たいていガードされてしまうが、そうしたらニーブラスト投げを狙えばいい。当たってくれたら儲けものだが、アキラの起き上がりは速いので、ダウン攻撃はしかけないように。

JEFFRY

男ならトーキックスプラッシュを狙え！

パンクラチオンの使い手ジェフリーは、打撃技のバリエーションが豊富なぶん、同じパワー重視タイプのウルフよりも使いやすいかもしれない。しかし、スピードが遅いという欠点があり、技の組み立てを考えて攻めないとCPUの手痛い反撃を喰らうことになる。

まず攻めのパターンとしては、パンチ投げと打撃技のラッシュが中心となる。立っている相手に対してはパンチ、バーティカルアッパー、ニーアタックなどからの投げ技。しゃがんでいる相手にはニーアタックからの各種連係が効果的だ。応用が効きやすいという点で、攻め始めの最初の1発にはニーアタックを選んだほうがいいだろう。ただし、技が出るスピードはそれほど速くはないので、使うタイミングにはくれぐれも注意しよう。具体的には、相手の蹴り起き以外の起き上がりに重ねて出したり、中段キックなどスキの大きい技をガードした直後に出したりすれば危険は少ない。ニーアタックがヒットしたら、空中に浮いた相手にエルボーアッパー、ダブルアッパーなどを叩きこむ。もしガードされたら着地のタイミングに合わせてスプラッシュマウンテンやボディーリフトを狙おう。ニーアタックの空振りには要注意だ。

●攻撃の中心とする技
ニーアタック（⇨Ⓚ）
エルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）
スプラッシュマウンテン（⬂⬋Ⓟ＋Ⓚ）
パンチ→投げ技各種
ニーアタック→投げ技各種

●立ちガード後の反撃技
ハンマーキック（ⓅⓀ）
ニーブラスト（⇨Ⓚ）
スプラッシュマウンテン（⬂⬋Ⓟ＋Ⓚ）

●空中に浮いた相手に
エルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）
ダブルアッパー（⬂ⓅⓅ）
パンチ→エルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）

●技術点が高い技
トーキックスプラッシュ（⇩Ⓚ・⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）
ボディーリフト（⇦⇦Ⓟ）
アイアンクロー（⇩Ⓟ）

STAGE 1　VS ジャッキー

ニーアタックの連続攻撃でだいたい勝てる。速効で勝負を決めるなら、ニーアタック→エルボーアッパーの連係でリングアウトを狙おう。ただし、その場合は体力点と技術点が低くなるので、多少難しいがトーキックスプラッシュを狙ってもいい。ジャッキーはほぼ棒立ち状態なので成功率は高い。キックがカウンターで当たったらエルボーアッパーで追い討ちをかけよう。

STAGE 2　VS ジェフリー

ジャッキーと同様にガードが甘いCPUジェフリーは、トーキックスプラッシュの練習相手に最適だ。中段キックを誘い、ガード直後にトーキックを出す。これなら、ほぼ間違いなくヒットするので、前に伸びた足が元に戻るのに合わせて⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖのコマンドを入力しよう。入力のタイミングが早すぎると失敗しやすい。トーキックが当たる音でタイミングを取ろう。

STAGE 3　VS サラ

ひたすらニーアタック。それだけで勝てる。しゃがんで中段キックを誘う戦法を使っていると、サラはミラージュキックやニーキックなどのスキが大きい技を出してくる。それをガードしたあとはニーアタックがヒットしまくるだろう。技術点を取るため、ニーアタックをガードさせてボディーリフトを狙いたいとこだが、普通に倒してタイムボーナスをもらったほうが得だ。

STAGE 4　VS カゲ

カゲに対しては、ニーアタックからのボディーリフトが成功しやすい。しかし、それ以上にうまくいくのが、中段キックを誘ってからのトーキックスプラッシュだ。カゲの中段キックをガードして、硬直がとけた瞬間にトーキックを出せば、カゲはガードが間に合わずにキックを喰らう。あとは⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖのスプラッシュから大のダウン攻撃で、ノックアウトできる。

STAGE 5　VS パイ

すばやいパイに対しては、サラと同じパターンで中段キックを誘ってからのニーアタックで楽に勝てる。パンチ投げやニーアタック投げは、体重が軽いパイの場合、間合いが離れやすいため多少成功率が落ちる。また、パイの反応が速いこともあり、パンチで止められてしまうことも多いのだ。投げを狙うのは、パイが連環転身脚を空振りしたときくらいにしておこう。

STAGE 6　VS ウルフ

スピードが互角のウルフに対しては、ただのパンチ投げよりも、下段パンチ→バーティカルアッパーからのアッパー投げのほうが成功率が高い。通常のパンチ投げやニーアタックからの投げは、逆に投げ返されることが多いのだ。また、意外なようだが中段キックを誘ってからのトーキックスプラッシュもわりと有効。わざとガードをはずして、ウルフの攻撃を誘うのもよい。

STAGE 7　VS ラウ

ジェフリー使いの宿敵ともいうべきキャラクター"ラウ"。あの斜下掌からのコンボには苦しめられるだろう。しかし対応法は対人戦と同じで、しゃがみパンチで連打を止められる。そのあとは通常のパンチ投げと同じ要領で投げることができるはずだ。また、防御に徹し、連環転身脚をしゃがんでかわしてからボディーリフト（この場合コマンドは⇦Ⓟ）という手もある。

STAGE 8　VS アキラ

アキラに対しては、ウルフと同じくヒジ打ちからのパターンは使えない。中段キックを誘ってからニーアタックを出し、それをアキラがガードしたらボディーリフトが入る。ただし、アキラは中段キックのスキが少ないので、裡門頂肘をガードしたあとのスキを狙ったほうが確実だろう。これなら、タイミングによってはトーキックスプラッシュを入れられないこともない。

KAGE

目標は、KO勝ちできるカゲだ！

カゲの特徴は、その攻撃スピードとトリッキーな技の数々だ。ただし、トリッキーな動きで引っ掛かってくれるのは人間だけ。計算に基づくCPUの思考相手では、フェイントなど何の意味もない。対人戦で、相手の意表を突くことで勝ちを拾ってきたプレイヤーには、ランキングモードで勝ち抜くことは至難の業となるだろう。

とはいえ、CPUにも通用する引っ掛けのパターンというのも存在しないことはない。その代表的なものは、コンビネーション技の散弾風神脚。CPUは攻撃を受けると、その切れ目に確実に反撃を狙ってくる。散弾風神脚という技は、パンチを3発出したあと一瞬間を置いてバク転キックが出るので、パンチのあと反撃しようとするCPUにかなり高い確率でヒットするのだ。また、上段パンチから下段パンチへの連係も効果的だ。上段パンチに反応したCPUの攻撃を、下段パンチで止めることができる。問題は下段パンチを当てたあとに何をするかということで、ぼんやりしてると下段パンチに反応した反撃を喰らってしまうことになる。ここは、下段パンチ→弧延落などの変則パンチ投げを狙おう。空中に相手を飛ばしたら、流影脚で追加ダメージを与えるのがベストだ。

●攻撃の中心とする技
肘打ち（⇨Ⓟ）
流影脚（⇨⇨Ⓚ）
散弾風神脚（ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ）
パンチ→弧延落（⇦Ⓟ）

●立ちガード後の反撃技
葉重ね（ⓅⓀ）

●しゃがみガード後の反撃技
水車蹴り（⇘Ⓚ）

●弧延落で跳んだ相手に
流影脚（⇨⇨Ⓚ）
散弾裏蹴り（ⓅⓅⓅⓀ）
水車蹴り（⇘Ⓚ）
雷龍飛翔脚（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）

●技術点が高い技
水車蹴り（⇘Ⓚ）
影霞（⬅➡Ⓟ）
雷龍飛翔脚（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）

STAGE 1　VS ジャッキー

たいていの技が有効だが、反応が鈍いジャッキーには散弾風神脚の最後のキックが当たらないことが多い。ここでは、あとあとのステージのことも考えて、下段パンチ→弧延落の連係技を練習しておこう。飛ばした相手に雷龍飛翔脚か水車蹴りを当てておけば、ダメージは少ないものの技術点を稼ぐことができる。とりあえず勝っておきたかったら、流影脚を当てよう。

STAGE 2　VS ジェフリー

投げ間合いに入りにくいカゲにとって、ジェフリーはパンチ投げで高得点を狙える数少ないキャラクターだ。ジェフリーが突進してくるところをパンチで止めて、すかさず影霞を狙おう。ただし、ダウンさせてもダウン攻撃は狙わずに、ジェフリーの起き上がりを追いかけて弧延落を仕掛けよう。起き上がりにポンポン投げられるのはここまでなので、十分堪能しておくこと。

STAGE 3　VS サラ

サラに対する共通パターンに、ヒザ系の攻撃をガードしたあと破壊力のある打撃技を当てるというものがある。カゲの場合、中段キック、ニーパッド、ダッシュニーなどをガードした直後に水車蹴りを出せば、高い確率でヒットする。これならダメージが大きい上、技術点も入るので一石二鳥である。下段パンチからの投げはダブルジョイントバッドの餌食なので控えるように。

STAGE 4　VS カゲ

スピードが速く苦戦するカゲだが、中段キックのあとのスキが異常に大きいのを利用すれば、サラの場合と同じく中段キックガード後の水車蹴りで倒すことができる。同じパターンで散弾風神脚も狙えるが、技術点が高い水車蹴りを狙ったほうがいいだろう。下段パンチからの投げを狙うと、CPUがすばやく反応して水車蹴りをカウンターで当ててくることがある。用心しよう。

STAGE 5　VS パイ

パイを相手にするときの必勝パターンの鍵は、散弾風神脚だ。最初はパイの中段キックを誘い、ガード後に散弾風神脚を開始。パイが最初のパンチ3発をガードしても、最後のキックに当たってくれる。逆に最初のパンチが当たると最後のキックが空振りしやすいが、そのあとパイは必ず双拳旋風腿（ⓅⓅⓀ）を出してくる。これをしゃがんでかわせば弧延落のチャンスだ。

STAGE 6　VS ウルフ

ウルフに対しては、とにかく手数を多くすることを心掛けなくてはならない。棒立ち状態になると、即座に投げられてしまうからだ。そこで、少し手のこんだパンチ投げコンボを試してみよう。まず上段パンチを打つ。たぶんガードされてしまうが、すぐに下段パンチ→上段パンチと連打する。これは両方ともヒットするはずなので、上段パンチのあとで投げを狙えるだろう。

STAGE 7　VS ラウ

ラウの連打を止めるには、ラウの攻撃より先にこちらの攻撃がヒットすればいい。基本技のスピードが速いカゲなら、上段パンチと下段パンチを交互に打ちわけていくだけで、ラウの突進を止めることができるだろう。ただし、ワンパターンが過ぎると、CPUにクセを読まれてなんらかの反撃を喰らってしまう。途中で散弾風神脚を混ぜて、なるべく早く勝負を決めよう。

STAGE 8　VS アキラ

さて、対アキラ戦。カゲは肘打ちを持っているので、肘打ち→裡門頂肘をガード→肘打ち……のパターンが使える。アキラがなかなか裡門頂肘を出してくれないときには、散弾風神脚で間合いを取り直そう。アキラが再び近づいてきたら、肘打ちを当てて裡門頂肘を誘える。技術点を稼ぎたいなら、ガードのあと水車蹴りを出そう。ただ、その場合は命中率が落ちるので注意。

SARAH

技術点よりエクセレントを狙え

基本性能の高さでは8キャラクター中1、2を争うサラ。それだけに、ライセンスモードで高得点を取るのは楽勝のような感じだが、そうは問屋が卸さない。じつは、サラの持っている技のほとんどには、スズメの涙ほどの技術点しか設定されていないのだ。もっとも得点が高いのはイリュージョンキックだが、スキが大きい技なので実戦で使うには危険すぎる。いくら技術点を稼いでも、負けてしまってはしょうがない。

そこで、ライセンスモードでのサラの闘いかたは、いかに効率よく（ダメージを受けずにす速く）CPUを倒せるかということを主題にする必要が出てくるだろう。そのためには、まず使用する技の種類を絞っていくことだ。確実に相手にダメージを与え失敗したときのリスクが少ない技だけを使っていく。具体的にはコンボサマーソルトかダブルジョイントパッドだけで十分だ。そしてさらに、いったんダウンさせたら相手の起き上がりぎわに攻撃を重ねて、2度と反撃のチャンスを与えないこと。相手の起き上がりかたにもよるが、ジャックナイフキックを重ねるのがいちばん確実なようだ。とにかく攻めて攻めて攻めまくって、ノーダメージで相手を倒そう。

●攻撃の中心とする技
ダブルジョイントパッド（⇨ⓅⓀ）
コンボサマーソルト（ⓅⓅ⇦Ⓚ）
ジャックナイフキック（⇙Ⓚ）
ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）

●相手の横転起き上がりに重ねて
ジャックナイフキック（⇙Ⓚ）

●相手の後転起き上がりに重ねて
ダッシュニー（⇨⇨Ⓚ）
ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）

●相手の蹴り起きをガード後
ジャックナイフキック（⇙Ⓚ）
ダブルジョイントパッド（⇨ⓅⓀ）

●技術点が高い技
ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）
イリュージョンキック（⬋ⓀⓀ）

STAGE 1　VS ジャッキー

まず、スタート直後にコンボサマーソルトを出す。まず間違いなくジャッキーは最後まで喰らいダウンしてくれる。そうしたら、すぐに大のダウン攻撃で追い討ちをかけよう。そのあと、こちらが何もせずに待っていると、ジャッキーは後転起き上がりをする。そこにダッシュニーを重ね、再びダウンしたところを小のダウン攻撃でKO。2セットともこのパターンで取れるはず。

STAGE 2　VS ジェフリー

ジェフリーも1回目のダウンを奪うまでは、対ジャッキーと同じくコンボサマーソルトで大丈夫。ガードされるようなら、中段キックを誘ってからコンボを開始すればいい。また、ジェフリーは横転起き上がりを多用するようなので、ジャックナイフキックかダブルジョイントパッドを重ねよう。ダブルジョイントパッドをガードされたら、着地と同時にⓅ＋Ⓖで投げを狙え。

STAGE 3　VS サラ

対サラの場合、スピードが両者とも同じため、でたらめにコンボサマーソルトを仕掛けても反撃されやすい。中段キックなどをガードしたあとに、狙うようにしよう。ダウンを奪ったあと、CPUサラは上段蹴り起きをしてくることが多い。それをガードしたらジャックナイフキックで蹴り倒し、小のダウン攻撃だ。蹴り起きガード後にイリュージョンキックが入ることもあるぞ。

STAGE 4　VS カゲ

カゲは中段キックの戻りが遅いので、そのあとのコンボサマーソルトは確実に入る。問題は起き上がりの攻防だ。カゲは上段、下段の蹴り起きを使い分けてくるため、うかつに接近しているとやられやすい。そのため、ダウンを奪ったら、カゲの蹴り起きがギリギリ届かない間合いで待機し、キックの空振りを見届けてからジャックナイフキックを出して再度ダウンを奪おう。

STAGE 5　VS パイ

パイの場合、中段キックを誘ってからでもコンボサマーソルトをガードされることがある。しかし、パイはその直後の反撃として、双拳旋風腿か連環転身脚を出してくることが多い。この最後のキックをしゃがんでかわしたあとは、投げを狙うチャンスとなる。ネックブリーカーが出せればベストだが、うまくできない人はⓅ＋Ⓖのフロントスープレックスでもオーケーだ。

STAGE 6　VS ウルフ

ウルフの場合、コンボサマーソルトはガードされてしまうことが多い。ただし、そのあとの反応はワンパターンで、1、2、アッパーかジャブ、ストレートからのパンチ投げを狙ってくる。そこで、コンボサマーソルトの着地後すぐにダブルジョイントパッドを出せば、カウンターでヒットさせることができるはずだ。あとはウルフが起き上がるのを待って、その繰り返しだ。

STAGE 7　VS ラウ

ラウの場合も、コンボサマーソルトの単発がヒットする確率は低い。だが、ウルフのパターンと同様に、サマーソルト着地後すぐのダブルジョイントパッドがヒットしやすい。また、コンボサマーソルトの最初のパンチをわざと外すと、ラウは燕旋蹴で反撃しようとする。ところが燕旋蹴が出るまで時間がかかるのでサマーソルトがカウンターで当たりやすい。試してみよう。

STAGE 8　VS アキラ

対アキラの場合も、単発コンボサマーはヒットさせにくい。ここは、ほかのキャラクターでプレイするときと同じく、ヒジ打ち→アキラの裡門頂肘をガード→再びヒジ打ち、のパターンを使おう。ある程度までアキラの体力を減らしたら（4分の1程度）、ヒジ打ちの代わりにダブルジョイントパッドでダウンを奪い、小のダウン攻撃でとどめを刺せば、クリアタイムが短縮できる。

JACKY

やはり頼りになるのはダッシュハンマーキック

対人戦では圧倒的な強さを誇るジャッキー・ブライアント。対CPU戦でも、その基本性能の高さにものを言わせて勝ち進んでいけるだろう。ただし、サラと同じく技術点についてはあまり期待しないほうがいい。ある程度まともな点数がもらえる技は、ダブルスピンキックとサマーソルトキックだけ。どちらも対CPU戦では使いどころが難しい技だ。技術点狙いの小細工を繰り返すより、ジャッキーの強さを信じて真っ向から勝負しよう。

対CPU戦での基本的なパターンとしては、まず、コンボエルボースピンキック（またはエルボースピンキック）で相手からダウンを奪う。そしてCPUキャラクターの起き上がりに合わせて、さらに攻撃を重ねよう。このときCPUが横転、後転、その場起き上がりのどれかをしてくれれば、そのままダッシュハンマーキックを重ねる。上段、下段の蹴り起きなら、それをガードしたあとでダッシュハンマーキックがヒットする。このダッシュハンマーキックの強さが、すなわちジャッキーの強さであり、この技を自由自在に出せれば勝利は決まったも同然だろう。コンボエルボースピンキックとダッシュハンマーキック、このふたつの技を完全に体得しておこう。

●攻撃の中心とする技
エルボースピンキック（⇨ⓅⓀ）
コンボエルボースピンキック（ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）
ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）
スラントバックナックル（⇖Ⓟ）

●立ちガード後の反撃技
エルボースピンキック（⇨ⓅⓀ）

●相手の蹴り起きをガードしたあと
ダブルスピニングキック（ⓀⓀ）
ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）

●相手の起き上がりに重ねて
ダブルスピニングキック（ⓀⓀ）
ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）
ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）

●技術点が高い技
ダブルスピニングキック（ⓀⓀ）
サマーソルトキック（⇙Ⓚ）
ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）

STAGE 1　VS ジャッキー

サラを使ったときの必勝パターンとほぼ同じ。スタート直後にコンボエルボースピンを開始。ダウンしたジャッキーに小のダウン攻撃を決め、起き上がりをするところを追いかけてダッシュハンマーキックを当てる。これでCPUジャッキーの体力は残りわずかになってるか、リングアウトしてるはずだ。起き上がりにダッシュハンマーキックを重ねる練習台のつもりで闘え。

STAGE 2　VS ジェフリー

コンボエルボースピンキックから小のダウン攻撃までは、対ジャッキーと同じ。そのあと、ジェフリーの場合は蹴り起きをしてくることがあるので、とりあえず様子を見る。うまく蹴り起きをガードするか、予想に反してただの横転起き上がりだったにしろ、つぎに出すのはスラントバックナックルだ。これがヒットした直後に、ダッシュハンマーを狙い連続技を完成させろ。

STAGE 3　VS サラ

攻撃的でスキが大きいサラに対しては、たいていの技が有効。ここで、技術点を稼いでおくといいだろう。まず、サラのスキを突いて、ニーキック（⇨Ⓚ）を出す。これがカウンターで当たった場合、すかさずサマーソルトキックを出せば空中のサラにヒットする。カウンターかどうかは当たった音で判断できるはずだ。そのあと起き上がりにダブルスピンキックを重ねよう。

STAGE 4　VS カゲ

対カゲの場合、最初に中段キックを誘うのが必要だ。うまく引っ掛かってくれれば、その直後に、サマーソルトキック、コンボエルボースピンキック、ダッシュハンマーキックなどが高い確率でヒットする。これらの技は、カゲの流影脚、回転地擂り脚、下段蹴り起きなどをガードした直後にも有効。自分からはうかつに攻めず、カゲの攻撃を待った受け身の戦法でいこう。

STAGE 5　VS パイ

じつは、ジャッキーにとってパイは難関。なぜなら、コンボエルボースピンキックの最後のキックが、軽量級のパイには当たらない場合が多いからだ。ただし、パイは上下の揺さぶりに弱いという特徴がある。パンチロースピンキック（Ⓟ⇩Ⓚ）、スピニングロースピンキック（⬅Ⓟ⇩Ⓚ）、スラントバックナックルからダッシュハンマーキックへの連係などを多用していこう。

STAGE 6　VS ウルフ

スピードが遅いウルフの場合、スラントバックナックルからダッシュハンマーキックへの連係が非常に効果的。また、中段キックを誘ってからのサマーソルトキック、コンボエルボースピンキックなどもいい。ただし、直立姿勢からの技ばかり使っていると、パンチ投げを狙われたりアックスラリアットにブチ倒されたりとロクなことはない。スラントからの連係を中心にしよう。

STAGE 7　VS ラウ

ラウを相手にしていると、中段キックの戻りを狙ってもコンボエルボースピンキックを入れることは難しい。かといって、スラントバックナックルからの連係も、スピードに勝る肘撃や斜下掌などでカウンターを取られる危険がある。ここは初心に戻って、中段キックのガード後はパンチスピンキックで反撃し、ダッシュハンマーキックを狙うときには下段パンチからいこう。

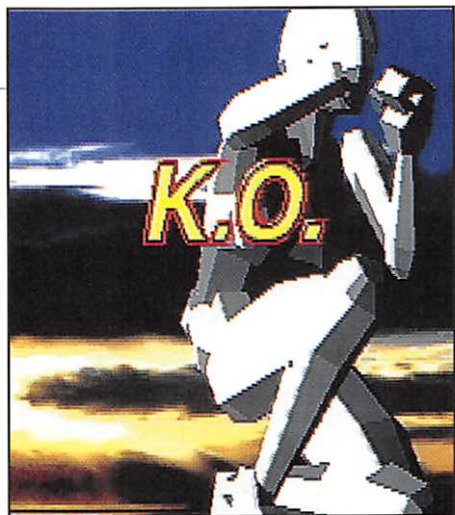
STAGE 8　VS アキラ

CPUアキラの特徴に、相手の攻撃に対して大技で反撃するというものがある。この性質を逆手に取り、スラントロースピンキックを当てた直後にダッシュハンマーキックでカウンターを取ることができる。また、意外と上下の揺さぶりにも弱いので、パンチ・ロースピンキック、スピニングロースピンキックなどでダウンを奪うことも可能だ。ただしダウン攻撃は控えるように。

vs DURAL

あらゆる技を使いこなす脅威の金属人間

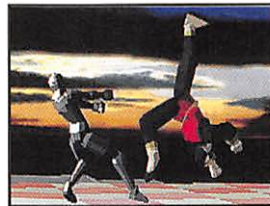
格闘トーナメントを開催した謎の組織。デュラルはその組織によって作りだされた、あらゆる格闘技を使いこなすサイボーグなのだ。あらゆる格闘技を使いこなすとはいえ、いろいろな流派が混ぜこぜになっているだけで、8キャラクターが持つ技すべてを使えるわけではない。結局は20〜30種類程度の技しか持っていないので、対応策はいろいろと考えられるだろう。それぞれの技への対応策は、各キャラクターの技リストを参照してもらえればいいだろう。

また、デュラルはパターンにハマりやすい相手でもある。ただし、中段キックを誘っての攻撃は多少決まりにくいので使わないほうが無難だろうか。下のキャラクター別の闘いかたを参考にすれば、もっと楽で完璧な攻略法が見つかるかもしれない。

アキラで闘う

アキラで闘う場合、とくに有効な必勝法はない。基本パターンの中段キックを誘ってⓅⓀというのが確実だ。ただしデュラルのダウン攻撃を回避できたら、迷わず鉄山靠を出してとどめを刺そう。

■アーケード版で使えた、下段パンチから猛虎硬爬山の連続技がサターン版では通じない。苦しい闘いになりそうだ。

ラウ、パイ、カゲ、サラで闘う

この4人の場合、最後がバク転キックになるコンビネーション、連環背転脚、散弾風神脚、コンボサマーソルトの連発でなんとなく勝てる。デュラルのダウン攻撃失敗時は、できるだけダメージの大きい打撃技を。

■デュラルは前へ出よう出ようとする性質があるため、中段込みのコンビネーションは決まる率が高い。連発もオーケー。

ウルフ、ジェフリーで闘う

このふたりの場合、下段パンチからのアッパーが基本。アッパーが当たったら、すかさず投げコマンドを入力しよう。パンチ投げの応用であるアッパー投げが決まる。アッパージャイアントスイングも狙えるのだ。

■下段パンチの空振りだけには注意。またアッパーをかわされると今度は投げを決められる。間合いだけは気をつけて。

ジャッキーで闘う

ジャッキーの場合、スラントバックナックルからの連係が効果大。デュラルは下段攻撃に弱いからだ。ただし、しゃがんだ相手に対しての反応がバカに速いので、つなげる技は厳選しなくてはならないだろう。

■スラントからエルボースピンが一般的な組み立て。ダッシュハンマーキックなども有効だ。投げてしまうという手もある。

現実と仮想の境界を越えたバーチャロイドたちに贈る

VIRTUA FIGHTER FIGHTING MANU

もはや普通の生活には戻れない、闘いの緊張感の中でしか生きられない
これは、そんな闘士たちのためのサバイバルマニュアルだ！
バーチャファイターセガサターンファイティングマニュアル for EXPERT
A5版　価格1200円（予価）2月上旬発売予定

制作快調!!

SEGA SATURN
AL for EXPERT

FAMICOM TSUSHIN
editorial group
ファミコン通信編集部責任編集
official lisenced by
SEGA ENTERPRISES
セガ公式ガイドブック
Vol.2 for EXPERT

バーチャファイターセガサターン
ファイティングマニュアル for NOVICE

1994年12月19日　初版発行

発行人
小島文隆

編集人
塩崎剛三

編集長
浜村弘一

副編集長
田原誠司

発行所
株式会社アスペクト
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
電話 03-5351-8191

企画・構成・編集
江崎和生、堀尾尚美、河上英人（月刊ファミコン通信）
中治和哉、斉藤大助、羽田隆之、岩沢篤子、谷塚真一、篠原元貴（週刊ファミコン通信）

協力
渋谷洋一

本文デザイン
真々田稔

カバーデザイン
村田順一（月刊ファミコン通信）

CG協力
持丸一昭、大城修一（月刊ファミコン通信）

イラスト
梅津昌代、荒井清和、柴田亜美、

協力
株式会社セガ・エンタープライゼス
第二AM研究開発部

出版業務
中尾敬子

出版営業
後藤剛

印刷
凸版印刷株式会社

本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時のあいだに、電話03-5351-8223で受け付けています。

■ゲームの内容についてのご質問については、お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

定価はカバーに表示されています。

ISBN4-89366-310-0

●1188709

ISBN4-89366-310-0

C0076 P880E

編集製作： アスキー出版局
発　　行： (株)アスペクト

定価880円(本体価格854円)

9784893663108

1910076008802

ISBN4-89366-310-0

C0076 P880E

編集製作： アスキー出版局
発　　行： (株)アスペクト

定価880円(本体価格854円)

近刊予定

初級編では物足りない上級者のキミに贈る

セガサターン版バーチャファイター
VIRTUA FIGHTER SEGA SATURN
ファイティングマニュアル 上級編
FIGHTING MANUAL for EXPERT

'95年2月上旬発売予定　価格未定　A5判